1997年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第2号通巻7号

年末年始の
サターンソフト完全制覇!!

電撃 SEGA EX エックス

1997 2月号 定価540YEN

別冊付録
美少女キャラカレンダー'97
下級生・センチメンタルグラフティ・サクラ大戦・ときめきメモリアル・同級生2・銀河お嬢様伝説ユナ

電脳戦機バーチャロン
エネミー・ゼロ
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
下級生
エイナスファンタジー ストーリーズ
ルームメイト～井上涼子～
タクティクス オウガ
EVE burst error

電撃だけの小説連載!
サクラ大戦



総力W特集!!

広井王子がすべてを語る!!
天外魔境 第四の黙示録

巻頭14ページ超攻略!!
ファイターズメガミックス

早く
やって
欲しい。
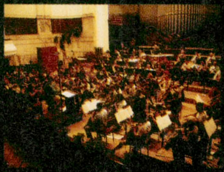




ハイブリッドアニメーション!



充実のサブゲーム!



フルスクリーンバトル!



ワルシャワ レコーディング!


RPG
SEGASATURN
天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse IV
関 智一　桜井 智　中島 聡彦　笠原 弘子　山口 勝平　森山 周一郎　森本 レオ　企画・監修 / 広井 王子　原作 / P・H・チャダ　絵師 / 辻野 寅次郎
演出 / 安部 知也　美術監督 / 松田 泰一　美術設定 / 久保 久　システム / 及川 英紀　音楽 / 笹川 敏幸　管弦楽 / ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ
脚本 / 長山 豊　監督 / 竹部 隆司　制作・総指揮 / 工藤 裕司　©1997 HUDSON SOFT ©1989, 1997 RED
●セガサターン用CD-ROM2枚組 ●RPG ●'97年1月14日（火）発売 ●価格6,800円（税別）
'97.1.14, ON SALE.
HUDSON®
話題のインターネットで
「天外魔境」にクイックアクセス!
http://www.hudson.co.jp/tengai/
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
PLGS
パーソナル・ライフ・ゲーム システム

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

全てを滅ぼす
創造主の意思・・・
大いなる謎に挑む
時が来た。



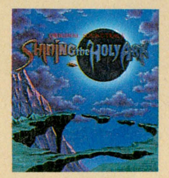
3種類の神器で、古代の遺産を発動させよ!

日蝕に現れるという伝説の方舟が、何者かに追撃された。
その目的は、ホーリィアークか、創造主への反抗か。
持ち受けるエンリッチ城の魔手や謎の洋館に住む貴族。
アーサーと傭兵たちの熱い戦いの幕は、
切って落とされた 新シャイニングと呼ぶにふさわしい、
斬新なストーリーとリアルタイムなゲーム性
新次元のサターン型RPGを、今ここに贈る。

新発売
5,800円（税別）







音楽CD版「シャイニング・ザ・ホーリィアーク」
好評発売中／OOCO-26 2,800円
発売元 Oo Records Inc.

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金10:00～17:00（除く祝祭日）

このマークが表示されたソフトウエアハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN

Airs Adventure

こんな時代だからこそシンプルに——。



大きな衝撃はありません。大きな刺激もありません。
これは、とてもシンプルなゲームです。
ロールプレイングゲームとしての最低限の要素に
ドラマティックなシナリオ、グラフィック、BGM。すべてをストイックにまとめました。
時代の流れに逆行した作品ともいえるかも知れません。
ですが、こんな時代だからこそ、だからこそ、あなたの心の隙間にスッと入り込んでゆくのです。
ロマンティックRPG、エアーズアドベンチャー、あなたの心に静かに残る作品です。

制作総指揮／遠藤雅伸
監督・脚本／柴田賀盆
美術設定／永野護
音楽／三枝成彰
￥5800 1996.12.20 on sale.

GAME STUDIO

今、セガサターンを買うと「クリスマスナイツ冬季限定版」をプレゼント！





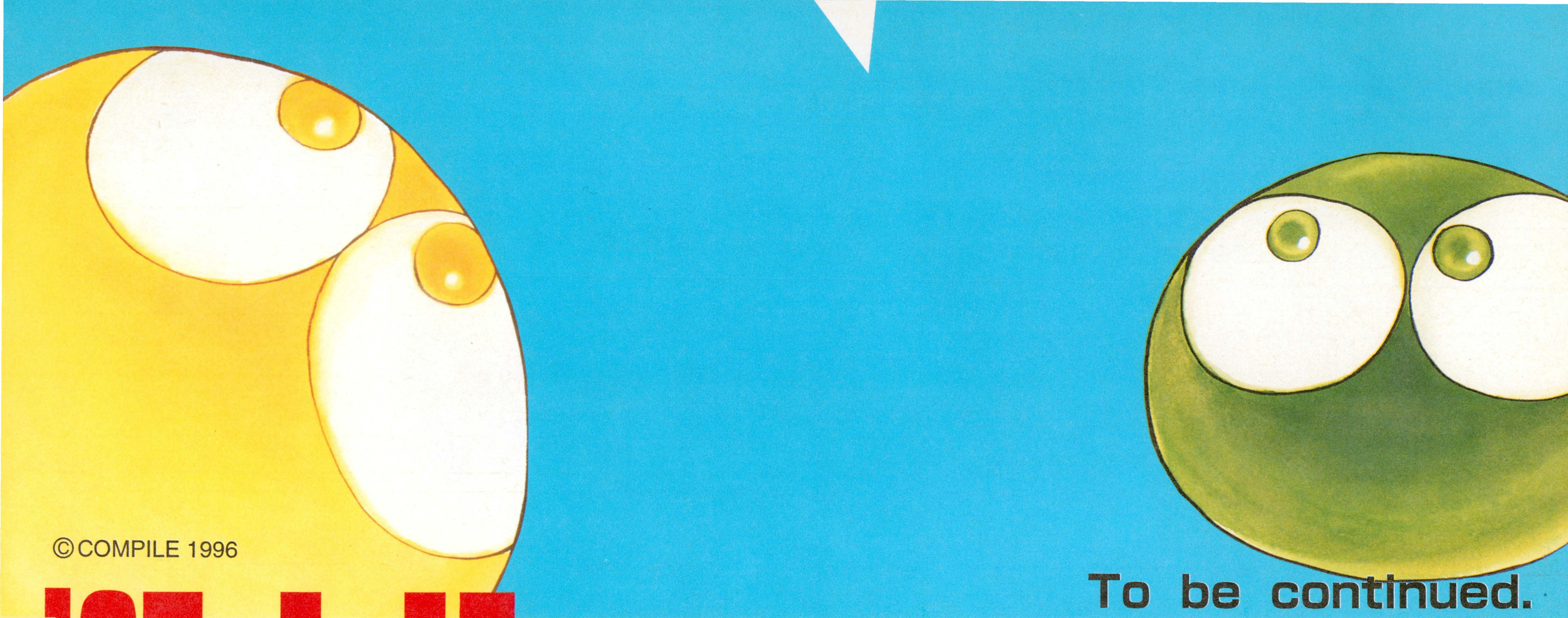
新次元 セガサターン
SEGASATURN
希望小売価格￥20,000（税別）

SEGA SATURN

めーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

'97セガサターン ぷよマスター大会

にっ!



'97年1月15日開催12時〜

場所 幕張メッセ 千葉県千葉市美浜区中瀬2-1 日本コンベンションセンター

大会内容 一般大会・レディース大会・ジュニア大会・コスプレ大会・じゃんけん大会

※一般大会優勝者には初代セガサターンぷよマスターとして1997年3月30日開催の第三回全日本ぷよマスターズ大会本選出場シード権が与えられます。

主催／株式会社コンパイル、全日本ぷよ協会（A.J.P.A.）
協賛／株式会社セガ・エンタープライゼス
協力／CSA（COMPILE SUPPORT ASSOCIATION）
後援／AAA（Act Against AIDS）

入場無料

先着3,000名エントリー

応募方法

往復ハガキに①郵便番号　②住所　③氏名　④生年月日　⑤年齢　⑥職業または学校名⑦ID番号（持っている人のみ）　⑧電話番号　⑨性別　⑩参加希望大会名（❶一般大会　❷レディース大会　❸ジュニア大会　❹コスプレ大会の中からどれか1つを選んでください。）をご記入の上、ご応募ください。先着3,000名で締め切らせていただきます。

お問い合わせ先:フリーダイヤル0120-04-2424（全日本ぷよ協会大会事務局）

ぷよ名人戦

同日開催

9時〜

場所 幕張メッセ

観戦料 500円（観戦チケットは当日会場でのみ販売）

※本大会には初段以上の資格保有者のみ参加できます。
※本大会優勝者には名人位が与えられます。
※資格保有者は参加料無料です。

セガサターン版ぷよぷよ通 絶賛発売中 希望小売価格 4,800円（税別）

株式会社コンパイル
〒732　広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング
PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン）

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

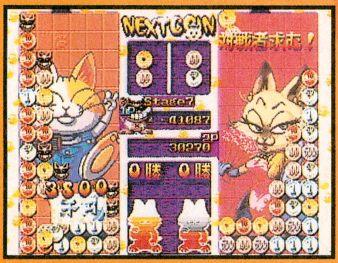
小銭ふるふる両替パズル。

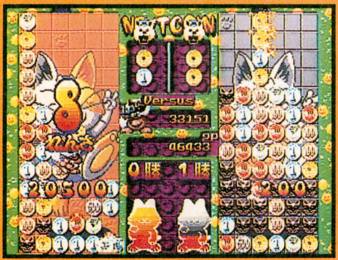
上から落ちてくる日本円硬貨を1円5枚で5円、5円2枚で10円の要領で並べて両替するニャ。うまく硬貨を並べて一発逆転の大連鎖で大勝利ニャ。



両替パズルゲーム

もうちゃ

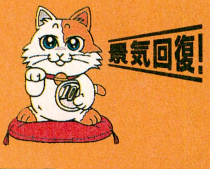




※画面は開発中のものです。

12月20日発売予定 セガサターン ¥5,800(税別)

1月10日発売予定 プレイステーション ¥5,800(税別)



SEGA SATURN

PlayStation

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社



Virgin
INTERACTIVE
entertainment
一瞬先はオニ。
12.27
同時発売予定
GRID RUNNER™
[グリッド ランナー]
鬼から逃げまくり、旗を集めろ。鬼になったら、魔法を駆使して
相手をつかまえろ。シンプルなのに奥深い、異空間が舞台の
ハイパー鬼ごっこアクションゲーム。わずかなスキに魔がひそむ。
OPPONENT SLOWED
3/4
0/4
YOU WIN
8/8
0/8
YOU LOSE
勝敗を決めるのはキミのカンと戦略だ。
対戦モードなら、さらにヒートアップ。
■PlayStation版 ●1～2プレイヤー／パスワードコンティニュー●定価￥5,800(税別)
■SEGASATURN版 ●1～2プレイヤー／メモリーバックアップ2●定価￥5,800(税別)
PlayStation
SEGASATURN
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
©Radical Entertainment Inc.
©Virgin Interactive Entertainment,Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.
"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび　は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。


TENCHI MUYO
SEGASATURN
天地無用！
とうこうむよう
登校無用
アニラジ コレクション
初回限定特典
オリジナルドラマCDが同梱！！
「怒濤の恋愛育成パニック」
「魎呼VS阿重霞 ゲームソフト導入バトル」
「♪ゲーム作る者よっといで」
3話収録！
1月17日発売予定
CD3枚組 価格8,800円（税別）
©AIC·PIONEER LDC,INC /XING 1996
初回特典
■購入者の方にオリジナルB2ポスタープレゼント
＊取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承ください。
■天地無用！セル画を500名様にプレゼント
＊アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で500名様にセル画をプレゼントいたします。
尚、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。（2月末日必着）
STAFF
■アニメーション製作:AIC ■アニメーション製作協力:井上 博明（オニロ）
■製作スーパーバイザー:真木 太郎（パイオニアLDC）
■脚本:長井 仁（オルフェ）黒田 洋介（オルフェ）■音楽製作協力:関戸 雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ曲（3曲）作詞:枯堂 夏子 作曲:藤原 いくろう
■「天地無用！登校無用」用サントラCD[価格2,800円（税別）]がパイオニアLDCより好評発売中！！
株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
XING ENTERTAINMENT
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

電撃SEGA EX
[2月号目次]
1997年2月1日発行

CONTENTS

今号掲載のソフトがすべてわかるインデックスはP.15に➔



●表紙/ハドソン/レッドカンパニー
●ロゴワーク/朝倉哲也
●表紙デザイン/グァバ盛岡
●表紙製版/松日楽俊次（大日本印刷）



▲シャイニング ザ ホーリィアーク



▲天地無用! 登校無用



▲下級生

●本誌中の略号

RPG ……… ロールプレイング
A・RPG ……… アクション・ロールプレイング
S・RPG ……… シミュレーション・ロールプレイング
FTG ……… 格闘
ACT ……… アクション
SLG ……… シミュレーション
STG ……… シューティング
AVG ……… アドベンチャー
RCG ……… レーシング
SPT ……… スポーツ
PZL ……… パズル
ETC ……… その他



ヴィルジニー
本当に神の使者というわけでは
ないでしょうが……
それにしてもすごいわ
Terra Phantastica™
テラ ファンタスティカ
「手にするは、花冠か魔神の剣か」
本格的ファンタジー・シミュレーションRPG、堂々完成。
一切の記憶を失ったまま「マイス大公国」に現れた主人公「ディーネ」。
侵略と謀略を繰り返す戦乱のうねりの中で、「失われた記憶」の謎を解きあかす旅を続ける。
ファンタジーイラストの巨匠・山田章博とRPGデザイナーの門倉直人が
創りだす壮大な歴史ドラマは、神話の謎へと展開して行く。
新発売5,800円(税別) ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996
SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00 (除く祝祭日)
このマークが表示されたソフトウエアハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
新次元 セガサターン
SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)
※「R.P.G」は㈱バンダイの登録商標です

今月掲載のゲームがひとめでわかる

スーパーインデックス

SUPER INDEX

これから発売されるゲーム

12月21日～1月20日に発売されるゲーム

これまでに発売されたゲーム

アーケードゲーム

●五十音順索引

DENGEKI EX CHART 電撃EXチャート

10/21⇨11/17

前評判チャートでも好順位ではなかった『ルナ～』が発売されてみると大ヒット！　年末商戦前の停滞した市場はダークホース『ルナ～』の登場で、にわかに活気づいた！

サターンソフトTOP SALES 15

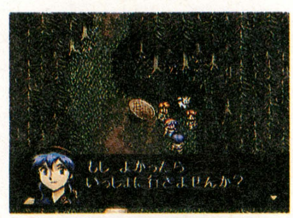
順位	前	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店	12,765	1	1	6,800円	96/10/25	RPG
2	3	⬆	ラングリッサーIII スペシャルパッケージ	メサイヤ	3,195	2	2	6,200円	96/10/18	S･RPG
3	-	初	マスター･オブ･モンスターズ～ネオ･ジェネレーションズ～	東芝EMI	2,863	3	1	6,800円	96/10/25	SLG
4	-	初	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	2,758	4	1	5,800円	96/11/01	SLG
5	1	⬇	サクラ大戦	セガ	2,428	1	2	6,800円	96/09/27	AVG +SLG
6	-	初	リグロードサーガ2	セガ	2,133	6	1	5,800円	96/11/08	RPG
7	4	⬇	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	バンダイ	1,523	3	3	4,800円	96/09/20	STG
8	-	初	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (RAM同梱)	SNK	1,516	8	1	8,800円	96/11/08	FTG
9	6	⬇	ストリートファイターZERO2	カプコン	1,445	2	3	5,800円	96/09/14	FTG
10	-	初	セクシーパロディウス	コナミ	1,327	10	1	4,800円	96/11/01	STG
11	-	初	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	1,164	11	1	5,800円	96/11/08	FTG
12	5	⬇	三國志V	光栄	1,129	5	2	9,800円	96/09/27	SLG
13	-	初	ウイニングポスト2 スペシャルプログラム'96	光栄	929	13	1	6,800円	95/10/04	SLG
14	8	⬇	エターナルメロディ	メディアワークス	745	8	2	5,800円	95/10/04	SLG
15	-	初	ワールドシリーズベースボール2	セガ	538	15	1	5,800円	96/10/25	SPG

TOP15 Report

予想以上の好成績。『ルナ～』がダントツトップ

前回は秋の目玉ソフト『サクラ大戦』のヒットで活気づいたサターン市場。『サクラ大戦』の場合は注目作ということで、ヒットするだろうということはある程度予測できたわけだが、今回のチャート・トップには予想外のソフトが飛び込んできた。人気シリーズの最新作をサターンで展開した『ルナ　シルバースターストーリー』がそれ。しかも、2位の『ラングリッサーIII』の4倍近いポイントを獲得してのダントツのトップ進出だ。本誌の前評判チャートでも最高位5位と、それほど好成績を収めたわけでもないこのソフトがこれだけヒットしたのは、サターンユーザーのRPGに対する飢餓感にも近い欲求と、前作からのユーザーの支持などがあると考えられる。

このほか『マスター・オブ～』『～オウガバトル』など合計で8本の新規タイトルがランキングされているが、トップの『ルナ』以外はこれといって目立った勢いを示しているソフトはない。年末商戦前の売り上げ停滞期ということもあり、全体にサターン市場は低調な推移にとどまったようだ。



←突然のトップで関係者を沸かせた『ルナ　シルバースターストーリー』。



←3位の『マスター・オブ・モンスターズ』。今後の伸びに期待したい。

サターンソフトの販売動向

Saturn Marketing Report

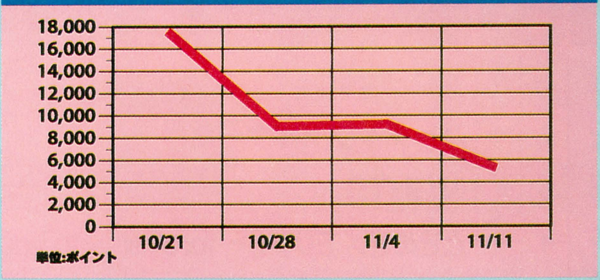
市場は全体に停滞気味。『ルナ～』1本だけが突出した売り上げ！

前回の集計最終週には10,000ポイント近辺まで売り上げが落ち込んだサターン・チャート。しかし今回の集計は10/21週の『ルナ』のヒットで、18,000ポイント近くまで持ち直す形でスタートした（以下右上のグラフ参照）。しかし、翌10/28週に『ルナ』の勢いが弱まると10,000ポイントを切るところまで売り上げは減少し、集計最終の11/11週には5,000ポイント台まで下がっている。これは続く年末商戦期を前に有力タイトルのリリースがなくなり、ユーザーの購買意欲も衰えたためと思われる。

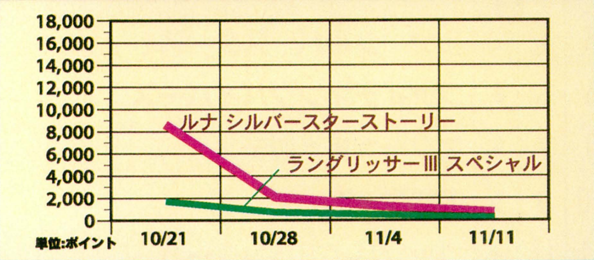
さて、今回トップの『ルナ』の動きだが、発売週の10/21週の売り上げは、サターン全体の約半分をも占めていた（右下グラフ参照）。そして10/21週から10/28週にかけての売り上げの減少の仕方は、サターン全体の売り上げの減少の仕方とほぼ一致する。つまり、『ルナ』がリリースされなければ、サターン市場は10,000ポイント近辺で低迷し続けることになったわけだ。

１年で最もソフトが売れる年末商戦を前に売り上げが一旦落ち込むのは他機種も同じだが、それだけに年末への期待も高まる。次回以降のチャート結果に注目していただきたい。

集計期間中のサターンソフト販売動向



主なサターンソフトの販売推移



アーケードゲームTOP SALES 10

▶ソフトウェア（基盤）部門

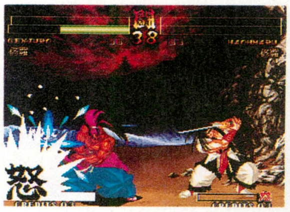
順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	サムライスピリッツ-天草降臨	SNK	7.65	1	1	FTG
2	1	↓	Xメンvsストリートファイター	カプコン	6.70	1	2	FTG
3	3	→	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	6.48	1	4	ETC
4	-	初	ギャロップレーサー	テクモ	6.33	4	1	RCG
5	4	↓	ステークスウィナー2	ザウルス/SNK	6.00	4	2	ETC
6	6	→	ストリートファイターZERO2アルファ	カプコン	5.87	2	3	FTG
7	2	↓	クイズなないろドリームス	カプコン	5.69	2	2	ETC
8	7	↓	ダイナマイトベースボール	セガ	5.67	5	3	SPT
9	8	↓	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	5.64	1	4	FTG
10	9	↓	ファイナルロマンスR	ビデオシステム/ビスコ	5.47	9	2	ETC

▶完成品（筐体一体型）部門

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	1	→	バーチャファイター3	セガ	8.42	1	2	FTG
2	2	→	アルペンサーファー	ナムコ	7.60	1	4	SPT
3	-	初	セガツーリングカー	セガ	7.46	3	1	RCG
4	-	初	ウェーブランナー	セガ	7.00	4	1	SPT
5	3	↓	プロップサイクル	ナムコ	6.93	3	4	ETC
6	-	初	アクアジェット	タイトー	6.70	6	1	RCG
7	4	↓	サイドバイサイド	タイトー	6.63	2	4	RCG
8	7	↓	電脳戦機バーチャロン	セガ	6.00	2	7	FTG
9	6	↓	バーチャコップ2	セガ	5.95	5	7	STG
10	10	→	レイブレーサー	ナムコ	5.64	7	6	RCG

ソフトウェア部門のトップは、SNKの新作『サムライスピリッツ-天草降臨』が獲得。大人気の『サムスピ』シリーズの最新作とあって、ファンの反応も非常に良かったようだ。この結果、前回トップの『Xメンvsストリートファイター』は２位に後退しているが、同じ格闘ゲーム同士、これからもトップを争う激しい闘いが展開されそうだ。

一方の完成品部門は、『バーチャ3』『アルペンサーファー』がそれぞれ１位、２位をキープしたのに続いて、３位に『セガツーリングカー』、４位に『ウェーブランナー』とセガの新作２本が続いて入ってきた。今後の順位展開に期待したい。



←人気シリーズの『サムスピ』に最新作『～天草降臨』が登場。トップを獲得。

サターンソフト読者人気 TOP15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	➡	サクラ大戦	セガ	15,285	1	2	8,800円/6,800円	96/09/27	SLG+AVG
2	2	➡	バーチャファイター2	セガ	3,651	1	6	6,800円	95/12/01	FTG
3	6	⬆	NiGHTS	セガ	2,847	2	5	5,800円	96/07/05	ACT
4	4	➡	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	2,588	1	4	6,800円	96/07/19	SLG
5	3	⬇	ストリートファイターZERO2	カプコン	2,498	2	3	5,800円	96/09/14	FTG
6	8	⬆	ラングリッサーⅢ スペシャルパッケージ	メサイヤ	2,475	6	2	6,200円	96/10/18	S・RPG
7	-	初	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店	2,463	7	1	6,800円	96/10/25	RPG
8	5	⬇	ファイティングバイパーズ	セガ	1,957	3	3	6,800円	96/08/30	FTG
9	7	⬇	エターナルメロディ	メディアワークス	1,873	7	2	5,800円	96/10/04	SLG
10	9	⬇	同級生～if～	NECインターチャネル	1,827	5	3	7,800円	96/08/09	AVG
11	11	➡	ヴァンパイアハンター	カプコン	1,583	5	6	6,800円	96/02/23	FTG
12	14	⬆	野々村病院の人々	エルフ	1,322	3	6	6,800円	96/04/26	AVG⑱
13	-	初	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	1,249	12	2	4,800円	96/09/20	STG
14	10	⬇	ドラゴンフォース	セガ	1,172	2	6	5,800円	96/03/29	S・RPG
15	13	⬇	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	1,108	11	4	6,800円	95/12/25	RPG

『サクラ大戦』の勢いは依然として衰えていない。今回も2位以下を大きく離してダントツの人気トップとなっている。続く2位も前回と同じ『バーチャ2』が獲得。おそらく『3』のサターン版が出るまでは、サターンの格闘ゲームを代表するソフトとして上位をキープし続けそうだ。

3位以降は若干の順位変動があるものの前回までとほぼ同じ顔ぶれが並んでいる。唯一新規でランキングされたのは、売り上げでもトップになった『ルナ　シルバースターストーリー』(7位)。今後常連タイトルを押しのけて上位に浮上してくるのかどうか、大いに注目したい1本だ。



←早くも7位にランキングされた『ルナ　シルバースターストーリー』。

サターンへの移植希望ソフトTOP7

順位	前回	傾向	機種	ゲームタイトル	メーカー	ポイント
1	2	⬆	SFC	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	4,825
2	1	⬇	SFC	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	4,812
3	4	⬆	PS	バイオハザードシリーズ	カプコン	4,540
4	7	⬆	SFC他	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	3,075
5	6	⬆	SFC他	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	2,182
6	-	初	AC	サムライスピリッツ─天草降臨	SNK	1,415
7	-	初	―	ああっ女神さまっ	―――	1,208

まだまだ僅差ではあるが『ドラクエ』シリーズが『ＦＦ』シリーズを逆転。2作のデッドヒートはますます加熱してきた。このほかでは前回7位の『バイオハザード』が3位まで浮上したのに注目。移植の可能性が高い作品だけにぜひともその実現を期待したい。



←『7位から3位にランクアップした『バイオハザード』シリーズ。

サターンソフト前評判 TOP15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	➡	電脳戦機バーチャロン	セガ	4,471	1	6	5,800円	96/11/29	FTG
2	3	⬆	エネミー・ゼロ	ワープ	4,357	2	5	6,800円	96/12/13	AVG
3	6	⬆	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン	3,325	3	2	6,800円	97/01/14	RPG
4	-	初	ファイターズメガミックス	セガ	3,298	4	1	5,800円	96/12/21	FTG
5	7	⬆	同級生2	NECインターチャネル	3,259	5	3	価格未定	発売日未定	AVG
6	-	初	グランディア	ゲームアーツ	2,923	6	1	価格未定	春予定	RPG
7	-	初	バーチャファイター3	セガ	1,990	7	1	価格未定	発売日未定	FTG
8	2	⬇	下級生	エルフ	1,985	2	3	価格未定	発売日未定	AVG
9	11	⬆	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	1,702	8	5	5,800円	96/12/31	FTG
10	-	初	ROOMMATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	1,595	10	1	5,800円	97/01/24	SLG
11	10	⬇	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	1,527	10	3	5,800円	96/12/13	S･RPG
12	-	初	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	1,511	12	1	価格未定	春予定	AVG
13	-	初	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	1,374	13	1	7,500円	96/12/20	AVG
14	13	⬇	スレイヤーズ	角川書店	1,341	13	2	価格未定	春予定	S･RPG
15	-	初	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	1,323	15	1	4,800円	96/12/06	STG

トップは前回に引き続き『電脳戦機バーチャロン』が獲得。以下4位までには、年末〜1月にかけての目玉ソフトがずらりとそろっている。インタラクティブ・ムービーの雄、ワープが放つ『エネミー・ゼロ』、シリーズ最新作の『天外魔境　第四の黙示録』、そしてセガの隠し玉ともいえる大作FTG『ファイターズメガミックス』。どれも完成度の高いタイトルばかりで、今年の年末〜1月にかけてはユーザーにとって大豊作となりそうだ。また、順位はまだ高くないが10位に入ってきた『ROOMMATE』は、サターンの時計機能を使った新感覚の作品として注目したい。



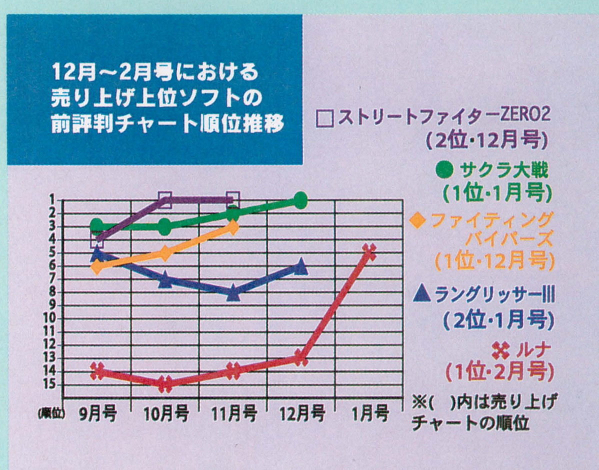
←10位の『ROOMMATE〜井上涼子〜』はこれまでにない新感覚ソフト。

読者アンケートから見るサターン事情

EX Readers Research

読者の前評判以上のヒットとなった『ルナ シルバースターストーリー』

今回は趣向を変えて、売り上げチャートと前評判チャートの関係を追ってみたい。右のグラフは、12月号〜2月号の売り上げ上位ソフトが、発売前に前評判チャートでどのような順位を辿ったのかをまとめたものだ。この結果からも分かるように、12月号の売り上げ1位『ファイティングバイパーズ』と2位『ストリートファイターZERO2』、1月号の1位『サクラ大戦』などは、前評判チャートでもずっと好順位を獲得してからヒットに至っている。しかし、今月号の1位『ルナ〜』については、10位以下が4カ月続き、発売直前に5位まで急上昇。その後に売り上げトップを獲得という、他のソフトとはまったく違う経緯をたどっている。本誌誌面での露出が少なかったことも影響しているのかもしれないが、ヒットの仕方としては極めて珍しい例だ。



SEGA SATURN DIGITAL CIRCUS



新しいゲームショウの形がここに

11月から全国各地で多くの人を集めたデジタルサーカス

北は札幌から南は福岡まで、全国7カ所で開催された「セガサターン　デジタルサーカス」。最終日となった東京・恵比寿ガーデンホールと大阪・梅田ステラホールには、新作ソフトやイベントを一目見ようと多くの人々がつめかけた。

会場では話題の『ファイターズメガミックス』や『エネミー・ゼロ』等のムービーが流れ、人々の注目を集めていた。また、サーカスでの犬や猫の愛らしい演技にも人々の歓声がおくられ、家族での来場も多い会場は、ほのぼのとした雰囲気が満ちていた。

恵比寿のステージには『天外魔境　第四の黙示録』の広井王子氏も登場。この秋に発売されて大ヒットとなった『サクラ大戦』同様に、期待度の高いソフトとして注目される『天外』のムービーに軽妙なトークを加え、集まったファンを沸かせた。

▼広井氏のトークで会場が沸く。





▲芸者ロボの映像などをステージ上の広井氏と一緒に見る。

『電脳戦機バーチャロン』のゲーム大会にはDr.ワタリこと亙　重郎氏と、VRをデザインしたカトキハジメ氏が登場。大会出場者が繰り広げる熱き戦いに、的確なコメントで観衆を盛り上げた。通信対戦で実現した東京vs大阪の対決では、勝敗の行方はもちろんだが、X－BAND版の完成度の高さにも注目が集まった。



▲終始にこやかな笑みを浮かべていた亙重郎氏。



▲ツボを押さえた解説が光るカトキハジメ氏。

イベント全体を通してみると、東京でしか行われなかった今までのゲームショウとは一線を画した感のある「デジタルサーカス」。ゲームイベントの新たな可能性を示した、と言ってもよい盛況ぶりだった。

会場で動いていたアレだ！

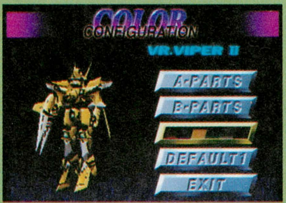
通信対戦専用ソフト「電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET」発売！

オリジナルVRで戦うのだ！

待望の通信対戦専用『電脳戦機バーチャロン』が、早くも発売される。発売日は12月31日(火)。11月29日にサターン版が発売されたばかりだが、今回の通信対戦専用版はX－BANDのネットワーク上で見知らぬ相手との戦いをフルスクリーンで楽しめる。分割画面での対戦もその完成度で高い評価を得ていたが、アーケードからのファンにはフルスクリーンでの対戦を求める声もたしかにあった。今回の通信対戦専用版の発売は、それらユーザーの声に応えるものとも考えられる。



▲見知らぬ相手との戦いに緊張感が走る一瞬…。



専用オプションとして注目されるのは機体色の変更が可能な点。機体は3つの彩色ブロックに分けられ、それぞれにカラーを割り当てていくことで、実に216通りのVRを作ることができる。作成したオリジナルVRは、そのまま通信対戦で使用可能となる。

今回の発売では2種類の特別パッケージが用意されている。①数量限定となるセガサターンモデム＋ソフトのパックは15,800円(税別)。②100度数のメディアカードとソフトのパックは2,800円(税別)。年末年始、X－BANDでの熱い戦いに注目したい。

NiGHTS

絵本の世界でも空を飛ぶ!?



◀ゲームとはまた違ったナイツが、あなたを待っている……。

この夏に登場し、大ヒットを記録したアクションゲーム『NiGHTS』の絵本「NiGHTS～翼がなくても空を飛べる～」が、双葉社より12月13日に発売された（税込価格1800円）。「夢の世界」を舞台に、おなじみナイツやナイトピアンたちの心温まる物語が描かれている。文を担当している狗飼恭子は、第1回TOKYO FM「LOVE STATION」ショート・グランプリの佳作を受賞した新進気鋭の作家。絵はセガの三宅拓巳が手がけている。ソニックチーム監修による、CGにはなかった暖かみでいっぱいの、もうひとつの『NiGHTS』の世界……。小さな子供のいる方は、クリスマスナイツと絵本とセットでプレゼントしてみてはどうだろうか。きっと楽しいクリスマスになること間違いなしだ。

Christmas NiGHTS



11月8日に開始された『クリスマスナイツ　冬季限定版』の受け付けに、大量の申し込みが殺到している。現時点で約4万本受注済みとのこと。ただ、間違い電話が多いそうなので、電話番号は良く確認してからかけるようにしよう。申込先：ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマスナイツ申し込み受け付けセンター 03-5953-9230（1月31日まで）

BOF The Band Of Fighters & SSC SNK SUPPORTERS CLUB

SNKの人気キャラがバンドデビュー！



SNKファン待望のバンド「BOF～The Band of Fighters～」がデビュー。メンバーは『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズの「草薙京」「八神庵」「麻宮アテナ」「テリー・ボガード」に、『サムライスピリッツ』シリーズの「ナコルル」の5名。等身大のキャラクターのロボットが、迫力ある演奏をお届けする。アルバムは1月18日(ポニーキャニオン)発売予定。

SNKのファンクラブ SNKサポーターズクラブ結成！

これまた、SNKファンにうれしいお知らせ。ファンクラブ「SNKサポーターズクラブ」が創設された。会員にはメンバーズカードが発行され、会報誌（年4回）、シーズンメール（年2回）などが送付される。その他、オリジナルグッズの通信販売や「SNK開発ビル」の見学ご優待といった、楽しみな企画も用意されている。年会費は3,000円（消費税、発送費込み）。募集は常時行っており、1月、4月、7月、10月（各20日）の年4回の締め切り。なお有効期限は募集締め切りの翌月から1年間。また入会記念グッズとして、特大ウエストポーチとパスケースがもらえる。申し込み他、詳細は「SNKサポーターズクラブ事務所」（TEL06-339-3610）まで。

Shooting Rush!

シューティング・ラッシュキャンペーン

テクノソフトの4種のSTGを買ったなら、バーコードを切り取り、ハガキに貼って送ろう。①＋②でオリジナル音楽CD「Disk-A」が、③＋④で「B」が、抽選で当たるぞ。「A」の締め切りは12月末日（消印有効）。住所、氏名、年齢、電話番号を書いたらポストまでダッシュだ。

●〒859-32 長崎県佐世保市勝海町165-1
(株)テクノソフト「Disk-A」または「Disk-B」係。

①


②


③


④


▲抽選で6,000名に当たる。

WOMAN'S

『スーパーパズルファイターⅡX』女の子だけのスパズル大会！



12月6日、新宿は住友ビルでカプコン主催のイベント「女の子だけのスパズル大会」が行われた。これは『スーパーパズルファイターⅡX』を使った、女性編集者対抗のゲーム大会で、当日は女の熱い戦いが繰り広げられ大盛況であった。

▲この熱気……。女の子だけなんて素晴らしいじゃないですか。カプコンさん、またやって下さい。

VIRTUAL i-glasses! VTR

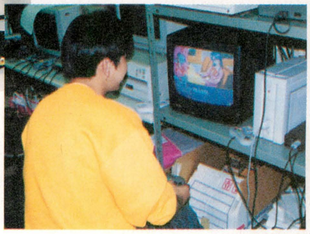
80インチの大画面が自宅で楽しめる！



◀一見するとサイバーなサングラス？　ステレオヘッドフォン一体型で迫力のHiFiサウンドも楽しめる。これを使えば自分の部屋が映画館に早変り。

セガサターンなどのゲームマシンや、その他のAV機器に接続可能なゴーグル型モニター「バーチャルアイグラス」が、12月にバンデルスターより発売される。これはアメリカ・バーチャルｉ－Ｏ社で開発された18万画素フルカラー0.7インチのLCD 2つにより、80インチサイズの大画面モニターを体感できるスグレモノ。重量も230gと軽く、現行のゴーグル型モニターの中でも装着感は優れている。

また、ゲームをしながら周囲を見れるシースルー機能も搭載。ドップリとゲームの世界に入り込みたい人にはオススメだ。オープンプライスで、店頭販売価格は59,800円前後。



▶エッチなゲームを見たい時に威力を発揮。こんなとこ見られたらヤでしょ？

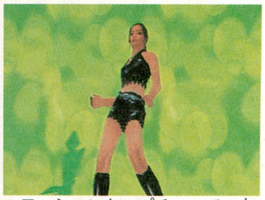
ニュースなゲームを追いかける

Digital Dance MIX

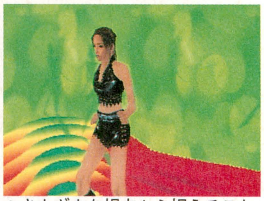
デジタル
ダンス
ミックス
〜安室奈美恵〜



まったく新しいコンセプトのもと、サターンに安室奈美恵のダンスミュージックが展開する。AM2研の最新3DCG技術を体感できる作品だ。



▲モーションキャプチャーで、本人と寸分変わらぬ動きをみせる。



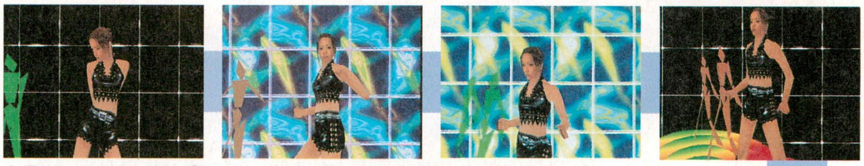
▲さまざまな視点から捉えることが可能。アングルを決めろ！

あのAM2研の技術で踊る踊る安室が踊る！

3DCGで表現された「もうひとりの安室奈美恵」がハードなダンスパフォーマンス繰り広げる…。ゲームソフトとは違った新機軸の内容は「SEGAの隠し玉」という噂から想起された、どの予想よりも斬新に見えた。

ゲームソフトというよりはアーティストプロモーションとしての新しさを感じさせるかもしれない画面は、プレイヤーがコントロールパッドからの操作で360度の視点移動や数種の衣装設定、ステージの演出などが可能になっている。プレイヤーは安室のステージを楽しむ観客としてだけでなく、TVディレクターとしての立場も疑似体験できるというわけだ。それに加えて数種類のミニゲームも楽しむことができる。

SEGAは、このソフトを、新ユーザー開拓を目的とする「コンビニエンスストア専売ソフト」として発売する。発売日は1月予定、価格2,800円。



流れるような動きで踊るのだ



▲ダイナミックな動きに合わせ、バックの演出も変わる。バックダンサーはこのソフト特別出演者なのか？



▲決めポーズはロングショットで。

AM2研 鈴木 裕が語る「Digital Dance MIX〜安室奈美恵」

より多くの人々へ

アーケードゲームの移植を喜ぶヘビーユーザーは、400万台に達しようとするサターンの中に、300万程度かなと思うんです。この先、多くの人に楽しんでもらうには、ライトユーザーへアピールしていかなくてはね。そういう意味でゲームには、払ったお金に見合った「楽しみ」とか「仕組み」があればいいんです。今までのゲームスタイルにこだわらなくてもいいさ、ということで生まれたのが、この作品です。



もともとは、CGポートレートの続編として『VF』のパイとサラを曲に合わせて踊らせよう、などという考えだったんですよ(笑)。

デジキューブって…

コンビニエンスストアでのゲーム販売を目的とした(株)デジキューブ。一般的にはプレイステーション色の強い感じを受けるのだが、すでに発売中の『エネミー・ゼロ』と1月発売予定の『Digital Dance MIX〜安室奈美恵』はデジキューブ取り扱いタイトルである。サターン用ソフトの中でも、新しいコンセプトを打ち出しているこれらの作品を、コンビニエンスストアでの流通に委ねるSEGAの戦略は面白い。

コンビニエンスストアでの販売が新たなゲームユーザーを獲得する拠点となるは、まだ明確に見えないが、『FFⅦ』の予約は50万本にも及んだと聞く。'97年以降、まだまだ『VF3』などのビックタイトルが控えているSEGAが、コンビニエンス流通というものを、どのように捉えていくのか興味の尽きないところである。

 photo by YOSHIAKI SUGIYAMA

クリスマス 電撃SEGA EX 読者プレゼント

応募方法

162ページに付いているハガキを切り取り、希望商品の番号を1つとアンケートの回答を記入の上、50円切手を貼って応募して下さい。締め切りは1月20日（当日消印有効）。当選者の発表は「電撃SEGA EX」4月号にて。

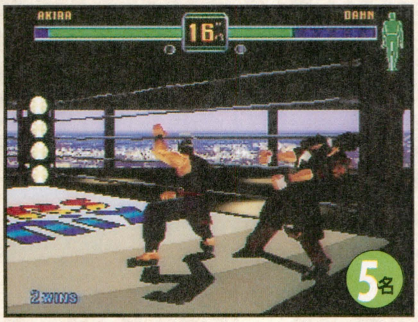
「電撃SEGA　EX」から、読者の皆様にクリスマスプレゼント！　というわけで、今月はSSソフトを計42本他、豪華な賞品をプレゼントします。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SSソフト計42本！

この冬期待のソフトがいっぱい!!

❶ファイターズメガミックス



5名

❷バーチャコップ2



5名

❸Christmas NiGHTS 〜冬季限定版〜



5名

❹実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜



5名

❺大運動会



3名

❻スーパーパズルファイターⅡX



3名

❼タクティクスオウガ



5名

❽ステークスウィナー G1完全制覇への道



3名

❾ワールドヒーローズパーフェクト



3名

❿バトルバ



5名

⓫バーチャガン用スクリーンマウントサイト



3名

▲バーチャガンにコレを付ければ恐いモノなし（!?）

⓬1997SNKカレンダー



10名

▲「サムスピ」などSNKのキャラクターが勢ぞろい。

⓭1997カレンダー スーパーリアル麻雀



20名

▶田中良のイラストがかわいい。CDサイズの便利なカレンダー。

⓮アイドル麻雀 ファイナルロマンスR 500ピースジグソーパズル



3名

◀SS移植が決定した、同ゲームのパズル。

⓯OVA レジェンド・オブ・クリスタニア



3名

▶映画「はじまりの冒険者たち〜」の続編OVA。

⓰銀河お嬢様伝説ユナREMIX パネル



1名

▶発売間近の「ユナ」等身大パネル！　サイン入り。

ドシドシ送ってね！

提供／セガ、コナミ、インクリメントP、カプコン、リバーヒルソフト、ザウルス、ADK、日本ビクター、タニオ・コバ、SNKセタ、アスク講談社、ハドソン

GET THE NEW!

特報!!

サターン版 EVE burst error

イヴ バーストエラー

いよいよ発売まで2カ月を切った『EVE』。今回は他では見られない設定原画を入手したので紹介する。また、12月2日から12月4日までのストーリーのポイントも同時にチェック。ゲームを進めるヒントにしてほしい。

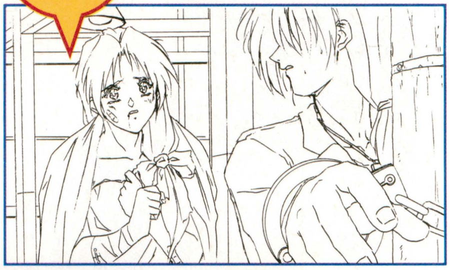
SATURN	AVG	前回紹介'97年1月号
前評判 読者★★★★☆	業者★★★★☆	
●イマジニア	●発売日 '97年1月24日	●7,800円

原画を入手！ SS版の画面のできる制作過程を追う！

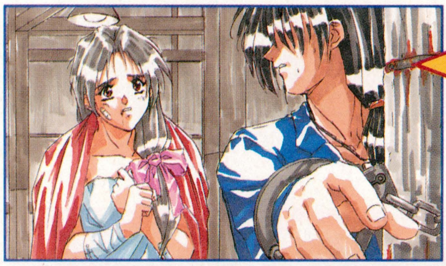
今回、本誌だけが入手した設定原画は全部で6点だ。彩色の指定を見ても、SS版の画面で忠実に再現してある。最初の下絵から、サターン版のグラフィックになるまでの過程がよくわかると思う。ちなみに小次郎に手錠がかかっているシーンにも注目してほしい。ストーリーが進むと、小次郎が捕らえられてしまう場面も登場するのか？

線画

▼これがすべての基本となる下絵だ。このままゲーム画面にしても十分通用しそうなほと、繊細に描かれている。

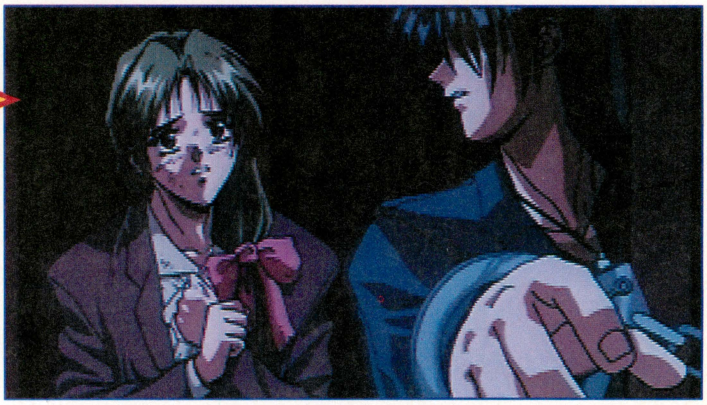


彩色



◀上の線画に色をつけてみたものだ。ここでの色の指定によって、ある程度サターン版のグラフィック画面のイメージができていくのだ。

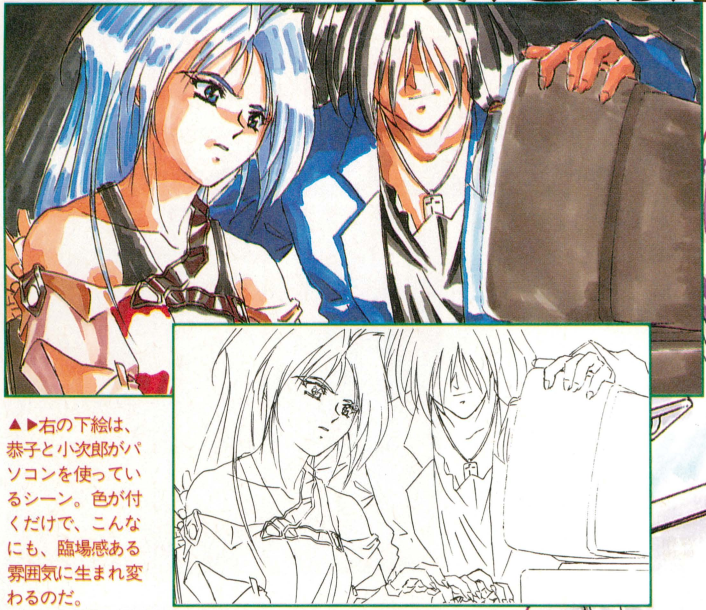
SS版画面



▶上の線画と彩色を元にサターン用に作られたグラフィック。下絵や彩色の指定を、見事に表現している。隣にいる茜の顔がとても痛々しい。これによって、緊張感あふれるシーンとなっている。

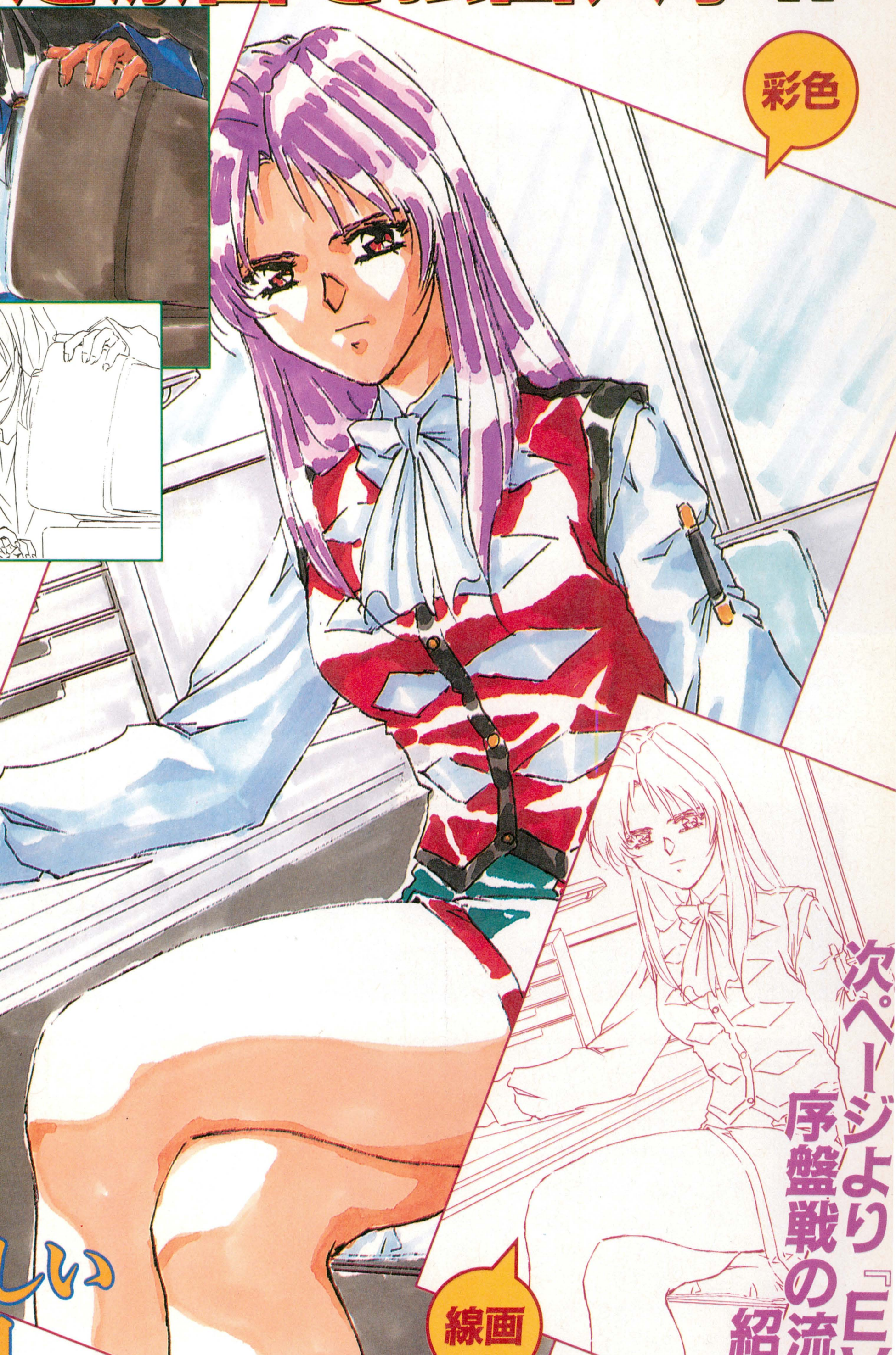
GET THE NEW!

『EVE』設定原画を独占入手!!



▲▶右の下絵は、恭子と小次郎がパソコンを使っているシーン。色が付くだけで、こんなにも、臨場感ある雰囲気に生まれ変わるのだ。

右の2点は恭子と小次郎がパソコンを使っているシーンと、弥生の全身図の原画。恭子と小次郎のシーンは、小次郎編の12月4日以降に出てくるもので、ストーリーの中でもかなり重要な場面となっている。線画と彩色の2つだけなのでわかりづらいかも知れないが、恭子の顔にパソコンのモニター画面が照らし出されている点にも注目したい。そして、弥生の全身が写っているシーンは、これまた小次郎編の12月3日に登場するもの。見えそうで見えない超セクシーな太股がかなりいい感じだ。この時、弥生は自分の捜査に行き詰まり、精神的にまいっている姿を小次郎に初めて見られてしまう。この後、弥生はお酒を飲み始めて酔っぱらってしまう。もしかすると、ここから弥生と小次郎の濡れ場が展開するかも!?



▲弥生の全身ブチ抜きのシーン。このシーンはゲーム序盤に出るので、この下絵との違いを見比べてほしい。

見よ！ この美しい弥生の全身図生原画を!!

次ページより序盤戦の流れを『EVE』紹介!!

特報!!

EVE burst error からみあう2つの事件…序盤のストーリーに迫る!





▲▶小次郎とまりなが、それぞれの視点から1つの事件を見る。独自に調査をするが壁にぶつかることも。話に行き詰まったら交代してみよう。

マルチサイトシステムで事件を解決!

前回でも紹介したが、このゲームではマルチサイトシステムを用いている。これは例えば、小次郎の話が詰まっても、まりなの視点に切り替えて話を進めることで、小次郎が詰まっていたところの話が進展したりするというモノ。ちなみに、このマルチサイトシステムを使う時は、主人公を切り替える前、または現在の主人公のデータをセーブしておくように。そうしないと、そこまでの状況がどこにも記憶されないため最初からやり直し、なんてコトになるぞ。



4日までの流れを追う!

それでは、12月2日から12月4日までのストーリーを追ってみよう。まりなの方が小次郎より1日早く行動を起こし、2日に依頼を頼まれる。3日になると、小次郎も依頼を受け捜索中に、謎の少女に出会う。そして、まりなの方は久しぶりに友人に会う。4日になると、ついに第1の犠牲者が出てしまう。





天城小次郎編



12月3日 ストールマン・孔の絵画を探し出せ!

ジャーナリストの茜が仕事を持ってくる所から物語は始まる。依頼主はエール外国人学校のディレクターをしている孔。小次郎はさっそく孔の所へ話を聞きに行くが、孔のとる態度に疑問を抱くことに……。



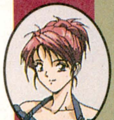






ストールマン・孔

法条まりな編



12月2日 御堂の依頼からすべては始まる…

もう1人の主人公、政府の1級調査官である法条まりなは上司の命令により、エルディア共和国の大使、御堂の依頼を受ける。依頼内容は危険な目に遭っている御堂の娘、真弥子の警護。期間は御堂親子がエルディア共和国へ帰国するまでの数日間というものなのだが。



▲◀この子を守ることがまりなの仕事。

12月3日 学校で出会ったターゲット



まりなは身分を隠し、真弥子専属の特別講師として学校に潜入する。しかし、まりなを警護の者と気づいた真弥子はなぜか冷たい態度をとる。





◀彼女は、この部屋で何をしていたのか？



◀まりなの部屋で親睦を深める。

パソコン版のユーザーはココに注目！ SS版はなめらかなアニメーションでいっぱい!!

パソコン版にはなかった、なめらかに動く美しいアニメーションが、ゲームの中に多数盛り込まれているのがSS版の魅力。中でも、オープニングアニメーションはまるで映画の予告を観ているかのよう。もしかしたら濡れ場のシーンもアニメーションするかも？ パソコンユーザーでも買う価値ありだ。









◀▲写真ではわかりづらいが、本当になめらかに動くのだ。

12月4日 孔の絵を発見！しかし…

弥生の事務所としのぎを削りあいながら孔の絵を探す小次郎は、気になっていた戸棚からついに絵を発見する。無事解決したはずだが、なにか引っかかると考えていた時、孔から電話が。孔の家に行ってみるとそこには……。





12月4日 真弥子を襲撃したのは誰なのか!?

まりながプールで遊んでいると、突然非常ベルの音が！ 謎の男たちに真弥子が襲われてしまうが、小次郎の助けにより事なきを得る。その後、まりなが家へ帰ると1枚のFAXが……。FAXの指示で学校の屋上に行くまりなを待ち受ける者は？







2人の主人公が出会うシーンも！



◀小次郎側から見た弥生とまりなの2人。水着がまぶしい！

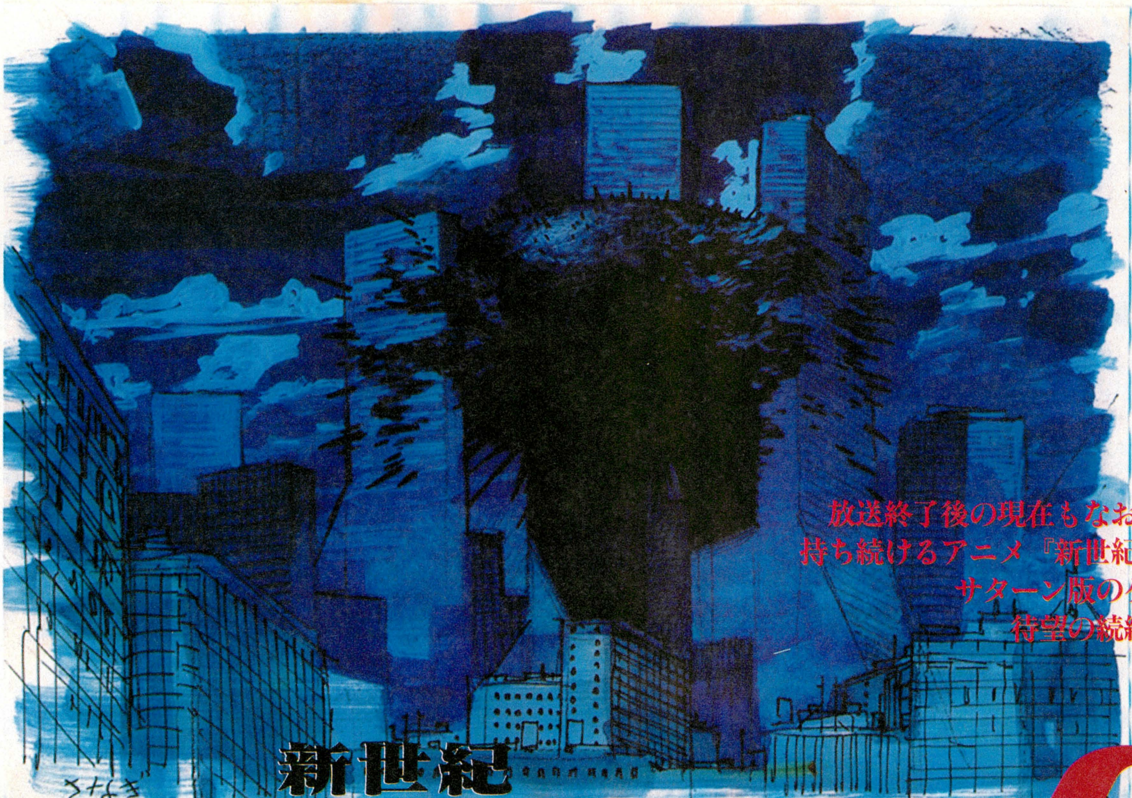
なんと、12月4日に学校のプールで起こるイベントではゲーム中で初めて、小次郎とまりなが出会うことになる。このイベントは、小次郎とまりなの共通のもの。この時から、2人の主人公が1つの事件に巻き込まれていく。出会った場面で、主人公を変えてお互いの視点から相手を見ると、新しい発見ができるかも。まだまだ他にも共通イベントがあるゾ。



▶まりな側から見た視点。主人公が違うと、こうも雰囲気が変わる。

特報

使徒、再来



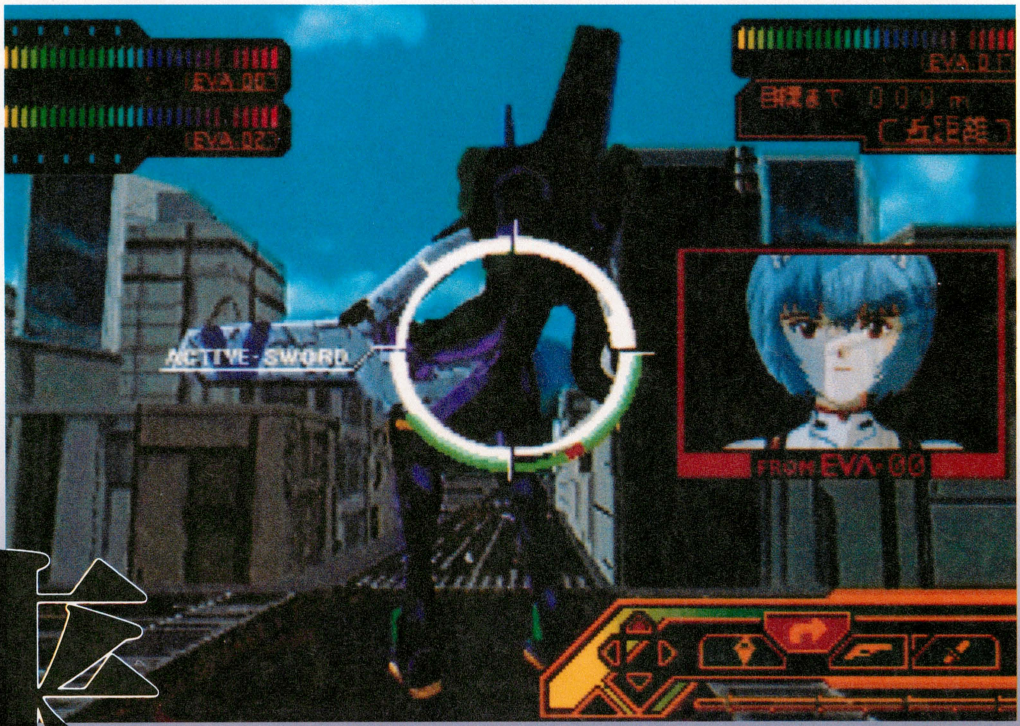
放送終了後の現在もなお、熱狂的なファンを持ち続けるアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』。サターン版のゲーム発売から1年、待望の続編がついに登場する。

◀これが今回登場するオリジナル「使徒」。原作では主人公たちの仮想敵として何種類も登場する。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

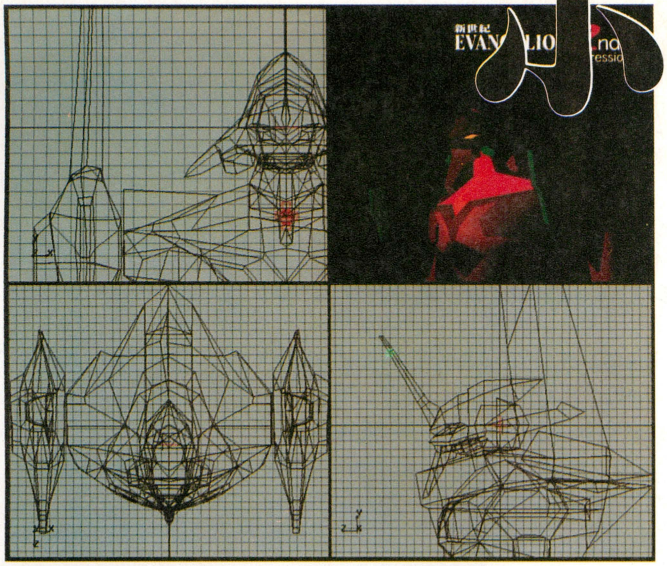
SATURN	ADV	前回登場 初登場
前評判	読者 ★★★★★	業者 ★★★★★
●セガ	●発売日　春予定	●価格未定

▶初号機がポリゴンで動く！ SS版『エヴァ2』の戦闘シーンだ。画面構成から推察するに、前作同様、時間制限つきの反射神経型になりそうだが……？



Illustrated by HIROKI TAKAGI Finished by TOSHINOBU TANAKA

ポリゴンの造りしもの



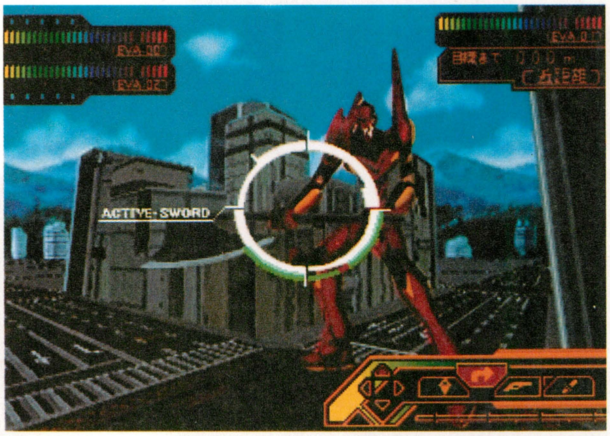
戦闘シーンがすべてポリゴンに

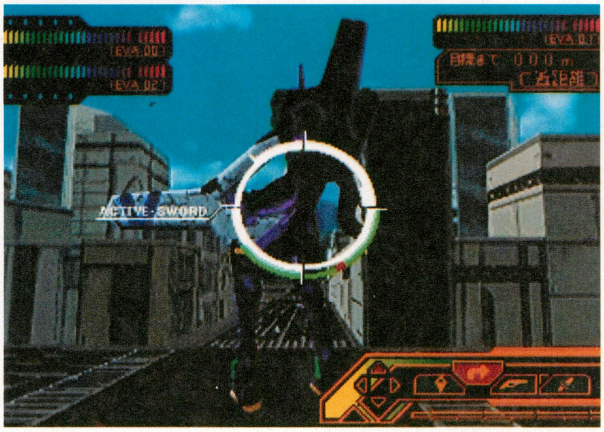
このページの写真はすべて『2nd Impression（以下エヴァ2）』の戦闘シーンに関係するものだ。
『エヴァ2』では前作と同様に、使徒の攻撃に合わせて、時間制限つきのアドベンチャーが登場する。このシーンではポリゴンで作られたエヴァンゲリオンが、画面の中でプログレッシブナイフを握り、ポジトロンライフルを撃ち、闘いを繰り広げるのだ。システム等の詳細は次号以降の続報を待って欲しい。
発売は来年春。同時期に公開が予定されている劇場用アニメと合わせて楽しんでいただきたい。なお『エヴァ』未体験の読者は、ビデオで予習しておくことをおすすめする。

TEST TYPE
EVA-01

エヴァンゲリオン初号機

▼主人公・碇シンジが搭乗する汎用決戦兵器。政府特務機関・NERV（ネルフ）の試作機だ。





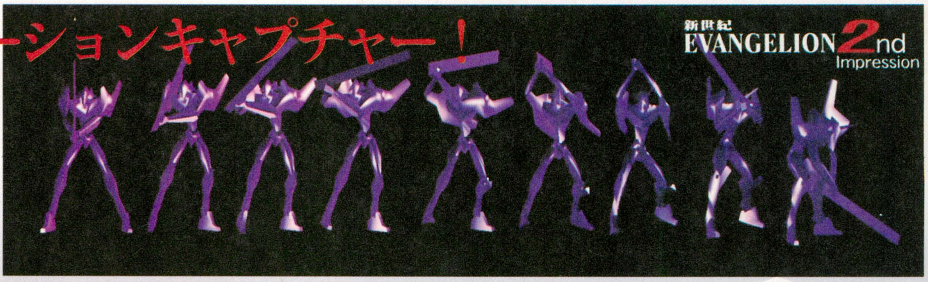
エヴァンゲリオン弐号機

▲アスカが乗る弐号機以降は量産モデル。このほか、プロトタイプの零号機が登場する。

PRODUCTION MODEL
EVA-02

"エヴァ"の動きはモーションキャプチャー！

戦闘シーンで登場するエヴァの動きは、モーションキャプチャーを使用している。もともとロボットが行っていた動作を、人間の動きであらためて表現する点が非常に興味深い。すでにエヴァのモデリングやキャプチャリングは終わっているようなので、今後の続報に注目したい。





テクスチャ貼付前

テクスチャを貼り付ける前のエヴァ初号機。手にしているのはスマッシュホークだろうか？

貼付後

こちらはソニックグレイヴを振り回す初号機。これが戦闘シーンで動くのだ！

決戦、第3新東京市

アニメ本編を見ていない人のために

『新世紀エヴァンゲリオン』は、テレビ東京系列で昨年の10月～今年3月まで放映されたテレビアニメ。全26話。一見するとロボットアニメだが、その実態は主人公シンジの心の成長を描いた青春アニメだ。本編中に非常に高密度な複線が張られていながら、多くの謎を残したまま放送が終了してしまったため、いまだにファンの熱が冷めていないようだ。このことは来年春公開予定の劇場版前売りチケットが発売後わずか数時間で売り切れたことからもわかる。制作は『ふしぎの海のナディア』等のガイナックス。

前作

アニメ本編からのムービーも多く盛り込んだAVG。選択枝を選ぶたびに物語が分岐し、プレイヤーが監督となって１話分の作品を創るというものだった。



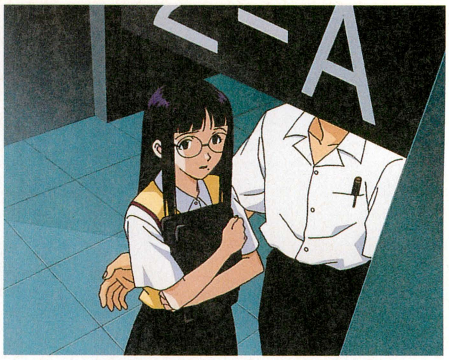
▶会話選択式のAVG。戦闘はカードバトルに近いシステムを採用していた。



◀ゲーム全体での到達度を見る達成度システム。ここを埋めるのも楽しみの1つ。

AVGのシステム

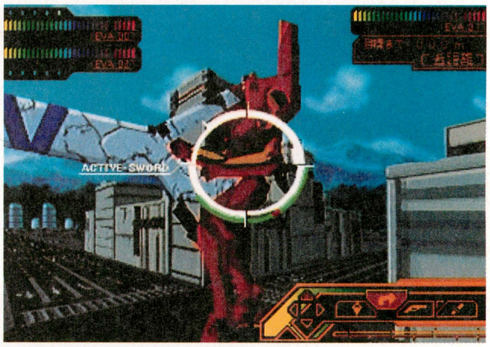
ゲームの大筋はムービーを見ながら選択枝よりシンジの行動を選択し、その結果によって物語が枝分かれしていくAVG(いわゆる「サウンドノベル」式)。脚本は書き下ろしで、本編でおなじみの山口宏氏が担当している。



▲転校生・山岸マユミが初めてシンジたちの教室に入るシーン。これはイラストだが、おそらく前作とそう変わらない画面構成になるだろう（左下カコミ参照）。

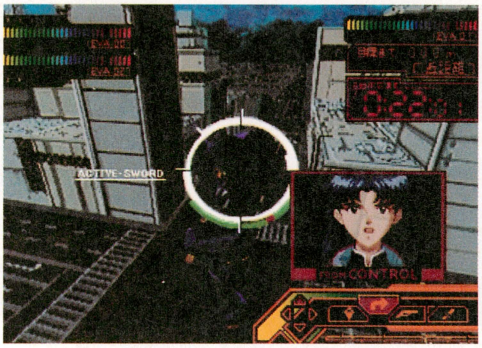
エヴァの装備

今回入手した戦闘シーンの写真から、エヴァの装備も強化されたことがうかがえる。これらがポリゴンで動くと思うと…！



仲間からの通信

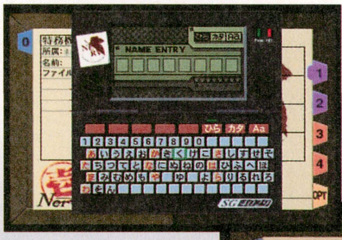
右下には仲間からの通信が表示される。エントリープラグ内部という設定らしく、ミサトの顔が半透明になっている。



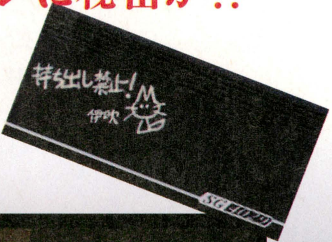
記録管理画面

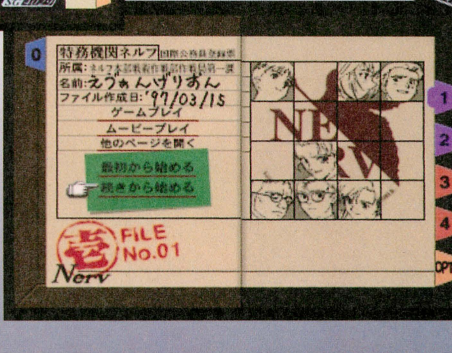
『エヴァ２』はアドベンチャーゲームなので、当然データ管理画面が存在する。セーブは本体に２カ所、パワーメモリーに２カ所できるようになっている。前作ではどのルートをたどってエンディングを迎えたかをチェックできるリプレイ機能がついていたが、今回はどうなるのだろうか。もしリプレイ機能がつくならば、できるだけ多くのセーブ箇所を確保するため、パワーメモリに加えセガサターンFDDも入手しておきたい。さて、この文章のバックに敷かれている本はセーブ画面のものなのだが、どこかで見覚えがないだろうか。これは第壱話でミサトがシンジに手渡したネルフファイルなのだ。ここにゲームのカギが隠されているらしいが……？

マヤのノートパソコンに秘密が!?



◀名前の登録などは伊吹マヤの私物のノートパソコンで行われる。





▶これがネルフファイルの中身。右のマスは前作でいう達成度。ここを埋めると……。

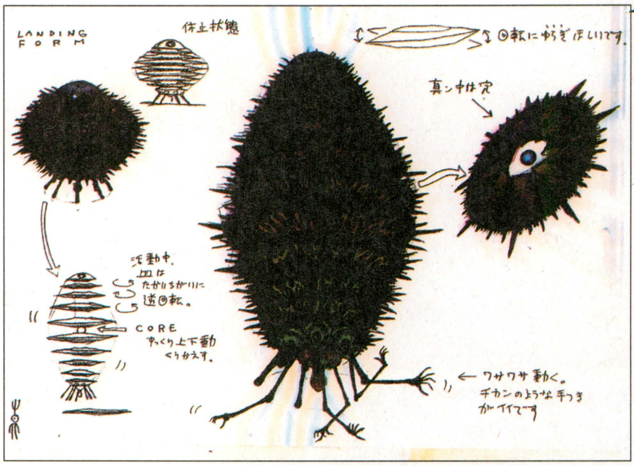
登場人物

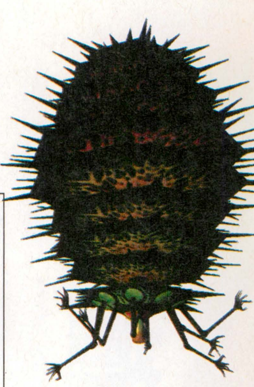
テレビ版のスタッフが再結集!!
豪華制作スタッフと
豪華声優陣の織りなす協奏曲

『エヴァ2』では、テレビシリーズ本編のクオリティを損なわないために、豪華スタッフが集められたという。一方、声優は本編とまったく同じキャスティングで新たに録音し、山岸マユミの声は人気急上昇中の氷上恭子さんが担当する。『エヴァ』ファンならずとも、見のがせない作品になりそうだ。

SS版制作スタッフ

監督／絵コンテ／演出・村山靖氏
作画監督・大塚健氏
脚本・山口宏氏
ゲストキャラデザイン・高木弘樹氏
ゲスト使徒デザイン・前田真宏氏





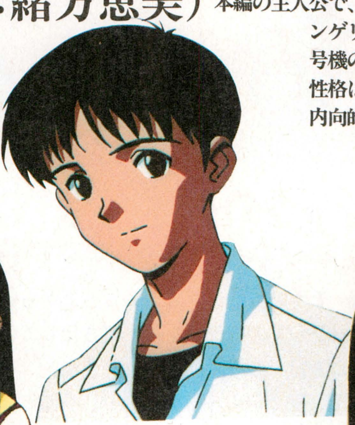
新たなる敵…

使徒

『エヴァ2』では、サターン版オリジナルの使徒（敵）が登場する。デザインは本編第6使徒ガギエル、第7使徒イスラフェルを担当し、「ガメラ2」も手がけた前田真宏氏だ。この使徒は3段階に成長し、幼生では円盤を幾重にも重ねた姿（図左）で、円盤を高速回転させて射出する。その後、サナギ（図右）になると、一切の攻撃を遮断、じっと羽化の機会を待つ。はたして、成虫はどんな攻撃を仕掛けてくるのか？

碇シンジ
（声：緒方恵美）

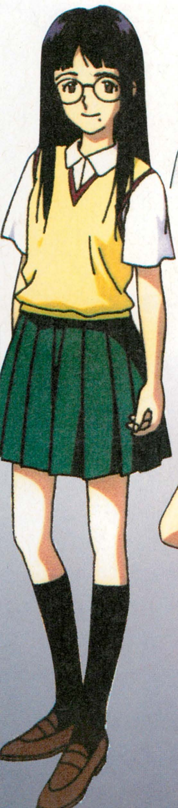
▼マルドゥック機関により選出されたサードチルドレン（三番目の適格者）。本編の主人公で、エヴァンゲリオン初号機の操縦者。性格はかなり内向的。

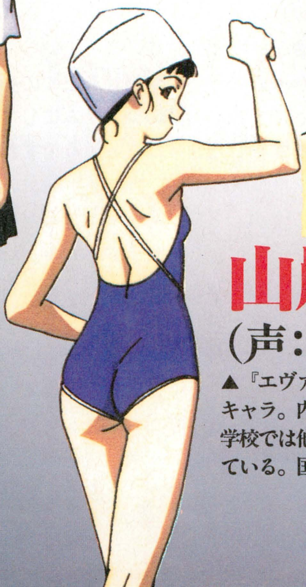


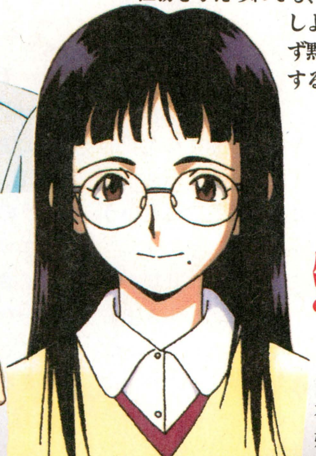
綾波レイ
（声：林原めぐみ）

▶プロトタイプのエヴァ（零号機）の専属操縦者。無口で感情表現に乏しい謎の少女で、過酷な任務を与えられても、反抗すらしようともせず黙々と遂行する。14歳。



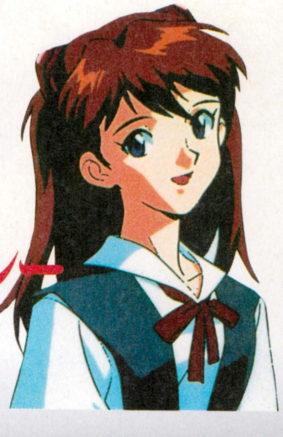






惣流（そうりゅう）・アスカ・ラングレー
（声：宮村優子）

▶弐号機に搭乗するドイツ系アメリカ人と日本人のクォーター。自己主張が強く、負けず嫌い。ミサトのもと、シンジと同居している。

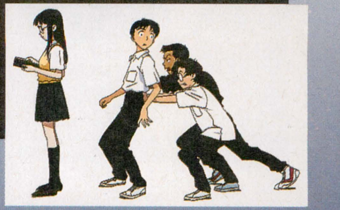


山岸マユミ
（声：氷上恭子）

▲『エヴァ2』オリジナルのゲスト・キャラ。内向的な正確で、趣味は読書。学校では他人との接触を避け、孤立している。国連直属の技術者を父に持つ。

新キャラ・マユミはどうゲームに関係してくるのか？

現在のところ、彼女についてわかっていることは①転校生である　②内向的　③国連直属の技術者を父にもつ、の3つ。シンジたちの通う第壱中学校は、そもそも“適格者”の素養を持った者たちが集う学校だ。わざわざ危険地域にある学校に転校してきて、国連関係者を父に持つとなると…さて、真相はいかに？



徹底追求

QUO VADIS 惑星強襲オヴァン・レイ クォヴァディス2

開発者インタビューで迫るアーマーSLGの核

艦隊戦の前作とはまったく違い、リアルタイムの陸戦SLGとなった『クォヴァディス２』。開発スタッフへのインタビューで、その実像を徹底的に探ってみた！まずは、主人公オヴァン・レイが搭乗するアーマーの、ハードなデザインを見よ。

SATURN	SLG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者★★★☆☆	業者★★★☆☆
●グラムス	●発売日 '97年３月予定	●６,800円（予価）

SLGならではのアーマーバトルを狙う！

本作ではプレイヤーは、アサルトアーマーと呼ばれる人型兵器で構成された強襲部隊を率いる司令官となり、さまざまなミッションにおもむくことになる。今回は、ゲーム監督の大津氏、メカデザインを担当する藤田氏に、そのメカニックについて、重点的にインタビューしてみた。２人のこだわりから生まれたメカは、どんな活躍を見せてくれるのか!?　（本文中敬称略）



▶リアルタイムで進む戦闘中には、画面上にウインドウが開いて、このようなムービーでアサルトアーマーの戦いぶりを見ることができる。



大津民地氏

『クォヴァディス２』では、ゲーム監督として全体のバランスや進行管理を担当する。現在は一部を除いて（笑）順調とのこと。



藤田一己氏

「Ζガンダム」など、独自のデザインラインでアニメ界に衝撃を与えてきた。写真の構図は本人の希望によります。

人型ながら機能重視…そしてラインの不思議さ

――今回のアサルトアーマー（以下ＡＡ）による戦いというのは、企画のどの段階で生まれてきたものなんでしょうか？

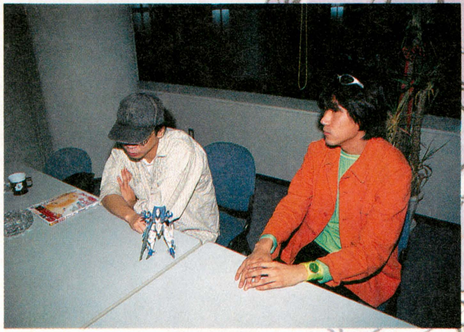
大津　『クォヴァディス』が３部作として構想された時点で、『２』はロボットものというイメージで決まっていました。

――『１』のメカとの違いなどについては、意識されましたか？

藤田　発注の段階で、前作は意識せずにということだったんで、わりとやりたいように、楽しんでやらせてもらってます。このメカは個人的にも気に入ったものになってるんで、ノリが絵に出てますね。

――ＡＡでやりたかったことというのはありますか？

藤田　いわゆる、ゲームに登場するメカのデザインって、あからさまにどこかで見たようなものが多いんですよね。いろんな制約とか、理由はあるわけですけれども…。でもせっかくメカデザインの人間がやるんだから、まず、ちゃんと違うものを見せたかった。あとＡＡで意図したのは、人間型といっても機能重視的なプロポーション。見た目の斬新さと、ラインの不思議さを出して、その上でＳＬＧらしいミリタリーっぽさをフォローしてまとめるっていうところですね。



キャラの感情を表に出しスーパーマン不在で行く

――そういったデザインの雰囲気からいっても、兵器としてのカラーを強く打ち出していく形で進めていかれるのでしょうか？

藤田　僕自身の中での比重は、兵器っぽさっていうのはあまり重要ではなかったんですが、ディスカッションをしていく中で、ミリタリー性も必要という共通認識になっていったんです。

――ゲームの性格に合わせる上での必要性ということですね。戦闘のシステムにしても、リアルさを重視した作りになるそうですね。

大津　計算に関してもかなり細かいことはやるんですが、そこはあまり気にしないでも戦えます。あとは、ヒーローものじゃないんで、乗っている人間も、スーパーマンは出てこない。キャラクターの感情論的な掘り下げっていうのを重視して、パラメータや、通信の会話でそういう表現をしていくことになります。例えばあるキャラは、射撃能力が高いんだけど、怖がりで白兵戦はできない。突っ込めって命令しても逃げちゃうなんていうこともある（笑）。

ディテールへのこだわりが生きる演出

必要十分な種類とそれに見合った演出を

――ＡＡは何種類ぐらい登場するんですか？

藤田　敵味方で４体ずつ、８体と、あれは言っていいのかな？

大津　敵側の秘密兵器として、もう１体。で、全部で９体、用意しています。

――どういった感じの機体が？

藤田　実は、この主人公機がいちばん人間っぽい形をしてて。他のは戦車っぽかったりとか、ずんぐりむっくりしてたり。

大津　後方支援型の重戦車的なのとか、軽装で射程の長いのとか。で、どんどん人間型じゃなくなっていきます（笑）。



◀イメージが設定にとどまらずフォルムにまで活きるデザインでいっぱい。

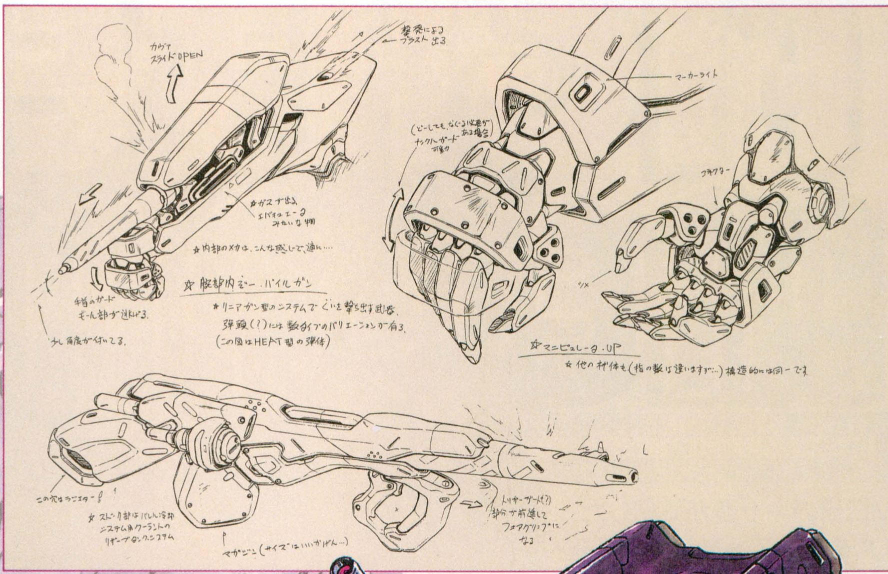
――ＡＡ以外のメカもあるんでしょうか？

大津　主人公たちを運ぶ揚陸艇みたいなものが登場して、ミッションの内容によっては補給拠点として機能します。

本気の本気で取り組んだメカニックと演出の融合

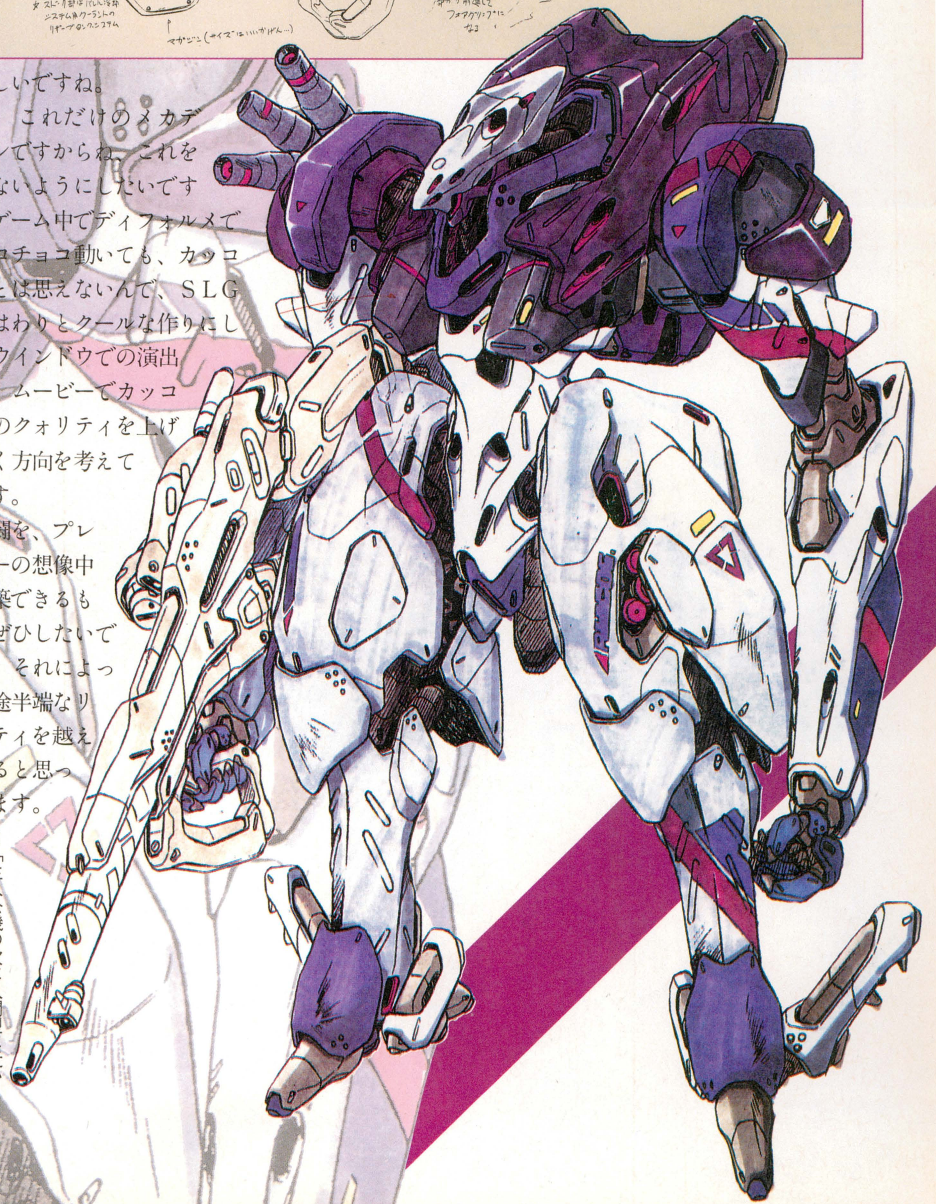
――では、最後に、そういったメカへのこだわりといったキーワードから、『クォヴァディス２』の見どころについてお聞かせ下さい。

藤田　個人的には、今回のメカは僕のデザイナー生命を賭けてもいいぐらいに気に入ってます。それぐらい、ひさしぶりに本気の本気でデザインをやらせてもらったんで。記号でまとめたんじゃないメカに挑戦したところを、しっかり見てほしいですね。



大津　これだけのメカデザインですからね、これを壊さないようにしたいですね。ゲーム中でディフォルメでチョコチョコ動いても、カッコいいとは思えないんで、ＳＬＧ本体はわりとクールな作りにして、ウインドウでの演出とか、ムービーでカッコよさのクォリティを上げていく方向を考えています。

　戦闘を、プレイヤーの想像中で構築できるものにぜひしたいですね。それによって中途半端なリアリティを越えられると思っています。





◀「主人公機の次に人間型に近い」というタイプのアサルトアーマー。下からの光が当たっているのは、攻撃によるエフェクトだ。

発売同時！　ぶっちぎり攻略!!

FIGHTERS MEGAMIX

ファイターズ
メガミックス

SATURN	FTG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ——	業者 ——
●セガ	●発売中	●5,800円

AM2研のキャラが集結した、『ファイターズメガミックス』本日解禁！　発売と同時に22キャラの性能や基本戦法を紹介するのは電セガだけ！



基本戦術編

『VF』&『FV』キャラ22人の基本戦法&必殺コマンド

『ファイターズメガミックス』はこんなゲーム



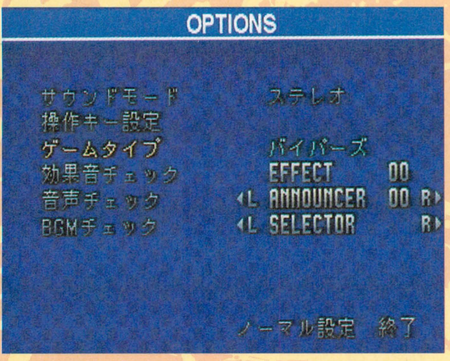
最強の敵、出現

ゲームシステムは『FV』がベース

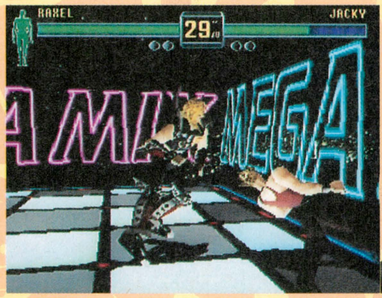
『ファイティングバイパーズ』（以下ＦＶ）だけの特徴的なシステムだった、相手の攻撃をガードしつつ反撃できるガード＆アタックや、宙に浮かされた時に体勢を立て直す受け身などがこの『メガミックス』では採用されている。くわしい内容は後述してあるので、しっかり把握しておこう。また、オプションに「モード変更」というものがあり、これを最初の『ＦＶ』から『バーチャファイター』（以下ＶＦ）に変えることで、受け身ができなくなる『ＶＦ』ライクなシステムでのプレイも可能。基本戦法はモード別に紹介してあるので、どちらのモードでプレイする時にも役に立つぞ。



▲ＶＦモードだと浮かせ技を当ててもそれほど高く浮かない。受け身もムリ。



◀このオプション画面で、ゲームモードを『ＦＶ』か『ＶＦ』に変更することができる。



◀金網にぶつかってもＶＦモードでは浮きません。



▶『ＦＶ』で強力だったジャンプキックは出が遅いぞ。

▲これが今回のボスキャラ。名前はシバ。実は『ＶＦ１』のボツキャラだったヤツだ。その実力は？

基本システム

1 攻撃の種類

基本攻撃は大きく上段・中段・下段の３つに分けられる。上段はしゃがんでいる相手には空振りしてしまうがスキの少ないものが多く、中段はしゃがんでいる相手にも当たるがスキは大きい。下段は立ちガードしている相手を攻撃できるがこれまたスキが大きい、といった特徴がある。相手の様子をうかがい、上段攻撃で牽制しながら中段攻撃や下段攻撃で攻めるのがセオリー。

また、しゃがみガードしている相手に特定の中段攻撃を当てると、相手を一定時間行動不能にさせる「よろけ」状態が存在する。このよろけ状態は、方向キーを回転させながらいずれかのボタンを連打することで行動不能な時間を縮めることができる。よろけているのをボーっと見てないで、素早く回復するようにしよう。

基本攻撃

まずは攻撃の種類から覚えよう。『メガミックス』も『FV』や『VF』と同じ上・中・下段の3種類。3D格ゲーをプレイしている人なら問題なし。

上段



◀上段攻撃はスキが少ないものがほとんど。空振りにだけ注意して牽制に使うべし。

中段



◀しゃがみガードの相手にはコレ。スキの少ないものが多いので使えるものを把握しよう。

下段



◀下段は相手をダウンさせるものが多い。出の早い技なら連係の最後に出すと決まりやすい。

よろけ

特定の中段技をカウンターでヒットさせればよろけさせることができる。これは『メガミックス』だけのシステムなのだ。



▲特定の中段攻撃をしゃがみに当てると。



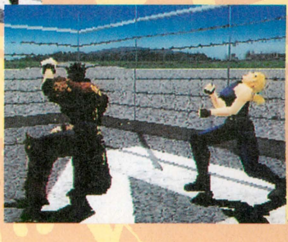
▶相手はよろける。攻めるチャンスだ。

ガード外し

ダッシュ中に出せるタックルやバンの鉄山靠をガードすると、相手は一定時間よろける。このよろけは回復できないぞ。



▲ダッシュタックルはガードされても…



▶相手をよろけさせるので反撃されない。



2 ガード&アタック

相手の攻撃を読み、切り返せ！

ガード＆アタックとは、文字通り攻撃をガードしつつ攻撃するもの。くわしく解説すると、ガード＆アタックを行うと一瞬体が光るのだが、その瞬間に攻撃をガードして硬直中の相手に繰り出す攻撃がヒットするのだ。ただし光った瞬間は下段攻撃と投げにだけは潰されてしまう。ちなみに、『ＶＦ』キャラは⇦ＰＫＧでガード＆アタックを出せる。



◀ピカッと光った瞬間に相手の攻撃をガードし、連続して…攻撃が出る。



▲ガードされると反撃が確定なので、使いどころを考えよう。

3 アーマー破壊技

点滅し始めたら積極的に狙ってみよう

『ＦＶ』のキャラはアーマーを着ているが、このアーマーは破壊することができる。アーマーには耐久値が設定されており、攻撃を受けるたびにこの耐久値が減っていき、０になると体力ゲージの横にあるアーマーゲージが点滅する。この状態の時にアーマー破壊技を当てると、破壊することができるぞ。破壊した部分に攻撃を当てればかなりのダメージが期待できる。ちなみに、『ＶＦ』キャラは最初からアーマーがないので、破壊される心配がない。







アーマー破壊技は一瞬光るのが特徴。壊した部分は積極的に狙うべし!!

4 かわし

攻撃を避ける「かわし」は使いどころが超重要。狙って回避せよ！

軸をずらし、相手の攻撃を回避できるかわし。避ける距離や角度は業務用の『ＶＦ３』とほとんど同じなのだが、避け始めが『ＶＦ３』よりも若干遅いので意外と回避しにくい。攻撃をガードさせた後にかわし、というような使い方は難しいようだ。ちなみに、『ＦＶ』のキャラは⇨or⇦＋ＰＫＧでサターン版『ＦＶ』のハイパーモードで使えた、移動速度の速いかわしが使用可能。こちらの使い勝手はバツグンなのだ。



◀奥への移動時は方向キーを↑に入れると跳んでしまうのでⓇボタンだけ押そう。



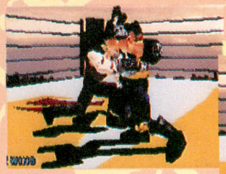


方向キー＋Ⓡボタン



◀手前に移動する時は、コマンド通り⇩＋Ⓡボタンで大丈夫。コツはいらんよ。

こんなタイミングでGO！



▲かわしは、相手の攻撃をよく読んで狙え。



▼とりゃっ、と避けた後は側面投げか出の速い攻撃だ。

5 受け身

常に受け身を取るのではなく、確実に回避できる時だけ取るように

「受け身」は浮かされた時に使うことで落ちるタイミングを変えられて、相手の追撃を回避することができる。受け身を取る時に方向キーを８方向のいずれかに入れておけば、その方向に若干だが位置を修正できる。ただし、浮かされる度に受け身を取っていると食らわなくていいコンボも食らってしまうぞ。

浮かされたらP+K+G



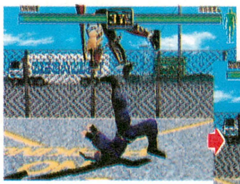
▲アッパーなどで空高く浮かされても……



▲うまく受け身を取れればコンボを回避できる。ただし乱用は禁物。

え？マジ？ 弧延落はチト苦い？

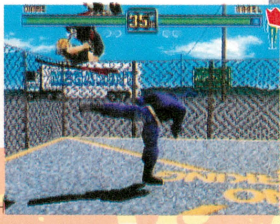
影丸と言えば弧延落からの空中コンボが超有名。しかし、ＦＶモードでは受け身があるため『ＶＦ３』のようなコンボを叩き込むことができないのだ。また『メガミックス』では強力な弧延落コンボがないので、受け身のないＶＦモードでも弧延落から一気にダメージを奪えないのだ。



▶弧延落で相手を天高く放り上げ……。



▼コンボタ―イム！でもパンチ３発めで…。

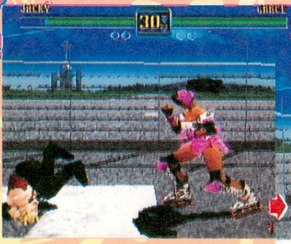


◀受け身を取られてしまう。ＶＦモードでも減らせないけどね。

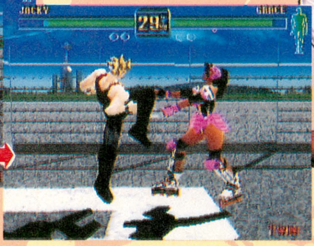
6 起き上がり

『ＶＦ』式起き上がり蹴りはありません

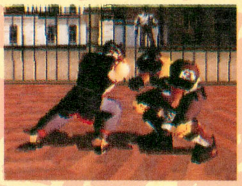
起き上がりのシステムも『ＦＶ』が基本となっている。ボタンを連打することで素早く起き上がることができ、その時方向キーを入れていた方向に転がる。↑か↓なら横転、→なら前転といった感じ。ただし、『ＶＦ』シリーズにあった起き上がり蹴りはないので、起き上がりに技を重ねられると結構キツイ。起き上がると同時に出の早い技を出したり、相手と逆の方向へ転がるといい。また、後転した時のみ転がっているモーションをキャンセルして攻撃が出せる。対戦ではコレがかなり有効になるぞ。



▲起き上がりは後転した時のみ、キャンセルすることが可能。



▼出の早い技で反撃すると返されにくい。これは使える！

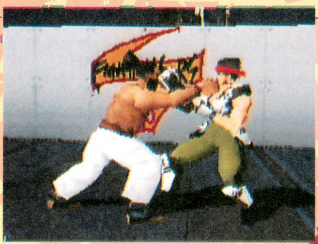


◀起き上がり途中は無敵なので、技を重ねるタイミングに注意。

7 投げ＆投げ抜け

タイミングに要注意！ 投げ抜けはすべての投げを抜けることが可能

『メガミックス』では、打撃を当てた直後に投げが決まらないようになっている。これにより、ＰＫキャンセル→投げ、Ｐ→ダッシュ投げ、といった連係は決まりにくい。一瞬待ってから投げを狙えば入るが、打撃を出されてしまうとその時点で投げは入らない。投げキャラは苦戦を覚悟するべし。また、投げを決めた後は相手がすぐに起き上がれるようになっているため、ダウン攻撃は入らないぞ。投げ抜けは『ＶＦ３』と同じようにコマンドの最後の方向キー＋ＰＧで行える。



▲打撃から投げを狙う場合、タイミングが少しでも早いと入らない。



◀投げコマンド＋ＰＧで投げ抜け可能。『ＶＦ３』と同じだ。





裡門、躍歩が弱体化？　出せる中段技がないんですが…

アキラ

FVモードの基本戦法

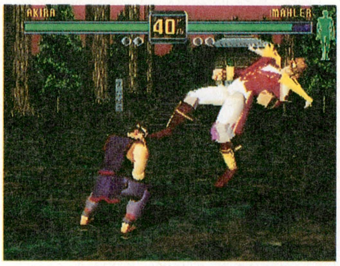
ＶＦモードでも言えることだが、アキラの基本となる中段技の裡門と躍歩、どちらもガードされると反撃を受けてしまう。反撃されない中段技は揚炮のみ。ただし、これは12月６日現在での話なので変更の可能性もある。また、馬歩衝靠などで浮かせてから修羅覇王靠華山を決めるのが『ＶＦ３』アキラの基本だったが、これも受け身によって簡単に回避されてしまう。ＦＶモードでは苦戦を覚悟するべし。



▲実はアキラスラントこと捜下崩捶もガードされると反撃確定。変更されることを祈る。

VFモードの基本戦法

受け身を取れないＶＦモードでは、馬歩衝靠や右端脚、揚炮で浮いた相手に修羅覇王靠華山が安定して決まるので比較的闘いやすい。ただ、裡門や躍歩をガードした後にコンボエルボースピンといったコンビネーションを決められるジャッキーやデュラルを相手にする時はかなりツライ。ちなみに、『メガミックス』だと修羅覇王靠華山は地上で出してもすべて連続ヒットする。賭けで出してみるのもＯＫ。



▲ＶＦモードなら浮かせて修羅覇王靠華山が確定。これだけ狙うしかないっしょ。

技名	コマンド
裡門頂肘	⇨⇨P
躍歩頂肘	⇨⇨⇨P
上歩衝掌★	⇦⇨P
跳山崩捶★◆	⇦⇨P+K
貼山靠★◆	⇦⇨P+K+G
鉄山靠◆	⇦⇨⇨P+K
猛虎硬爬山	⬇⇨P
馬歩衝靠★	⬇⇨P+K
白虎双掌打	⬇⇦⇨P
捜下崩捶★	⬂P+K
揚炮	⬂⬂P
連環腿	⇨⇨KK
龍槍式★	⬂K+G
馬歩頂肘★	⬂K+G⇨P
修羅覇王靠華山★◆	⬂K+G⇨P⇦⇨⇨P+K
崩拳	P+K+G
崩撃雲身双虎掌	敵近くP+K+G⇦⬂P+K⇩⇦P
独歩頂膝	K+GG離す
開胯	⇨P+G
撃歩翻胯	⇩P+G
獅子抱月★	敵近く⬂P+G
進歩里胯	敵近く⬃P+G
大纏崩捶	敵近く⇦⇨P+G
心意把	敵近く⬃⇨P+G
鷂子穿林	敵近く⇦⬂P+G
順歩翻胯	敵近く⇦⇩P+G
外門頂肘(上段返し)	⇦P+K
外門頂肘(中段返し)	⬃P+K
衝天靠(サマー返し)★	⬁P+K
翻身単打(下段返し)	⇩P+K

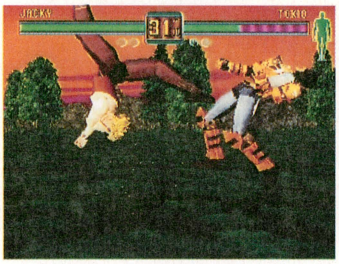


コンボエルボースピンが普通につながり超安定

ジャッキー

FVモードの基本戦法

『ＶＦ３』では条件がそろわなければつながらなかったコンボエルボースピンキックは、『メガミックス』では無条件ですべてつながる。コンボエルボーで押していき、ヒットしているようなら最後まで出す、といった使い方が簡単かつ強力だ。ニーキックで相手を浮かせた後の追撃にもコンボエルボースピンキックが有効。受け身を取られても最後まで入ることが多いので、安定して体力を減らせる。



▲ジャッキーのガード＆アタックはサマーソルトキック。サラも同じタイプなのだ。

VFモードの基本戦法

ＶＦモードでも問題なくコンボエルボースピンキックで押せる。ニーキックで浮かせた後もＦＶモードと同じくコンボエルボースピンキックが安定して決まる。はっきり言って、コンボエルボーだけでもかなり闘えてしまうのがジャッキーなのだ。他に使うとすればビート＆ナックルやダブルローキックぐらい。『ＶＦ３』っぽいビート＆ナックル→サマーソルトキックといったコンボも決められる。



▲ニーキックを決めると相手がいい高さに浮いている。すかさずコンボを叩き込むべし。

技名	コマンド
ダブルパンチニーキック★	PP⇨K
ダブルパンチロースピンキック★	PP⇩K
コンボエルボー	PP⇨P
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK
エルボースピンキック	⇨PK
エルボーバックナックル	⇨PP
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K
ライトニングストレート★	⬂PP⇨P
スラントバックナックル	⬃P
スラントロースピンキック	⬃PK
コンボエルボーナックルスピン★	➡PP⇨PPK
コンボエルボーナックルロースピン★	➡PP⇨PP⇩K
ビートナックル	P+K
ビート&バックナックル★	P+KK
ビート&コンボバックナックル★	P+KP
ビート&ナックルスピン★	P+KPK
ビートナックルロースピン★	P+KP⇩K
ニーキック	⇨K
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K
ダブルローキック★	⬇KK
サマーソルトキック◆	⬁K
レッグスライサー	⇩K+G
スピンヒールソード★	⇦K+G
ライトニングキック	⇩P+KKKKK
ライトニングストーム★◆	⬃P+KKKKK
ライトニングロー★	⬃P+KKKK⇩K
ネックブリーカードロップ	敵近く⇨⇨P+G
サディスティックハンギングニー★	敵近く⬂⬂P+G
スイッチステップ★	⇩⇩

※コマンドはキャラが右向きの場合です。表内の★印は『VF3』で登場した新技・◆印は上段アーマー破壊技・■印は下段アーマー破壊技・▲印はガード&アタック技を意味します。



ケンカ番長の切り札は、やっぱり刹那落だぜ！

バン

FVモードの基本戦法

ＦＶモードでは受け身があるので、浮かせた後の読み合いが重要だ。バンの場合は、再び拳華火で相手を浮かせるか、超衆賭麗斗を叩き込むといいだろう。受け身後にキックを出してくる相手には、キックをスカしてから投げ技を狙うのが得策。もちろん、その際に決めるのは刹那落。注意点として、壁投の後、あまり早くＰ＋Ｇを入力するとなぜか側面投げが決まってしまう。 新技なのかな……？



▲コマンド入力が簡単になっている刹那落。激弔般で安定せず、常に刹那落を狙おう。

VFモードの基本戦法

相手を浮かせてからの空中コンボが決定打になる場合が多いＶＦモード。しかし、意外なことにバンの空中コンボは貧弱で、拳華火で浮かせてからの超衆賭麗斗や、仁義撃闘破からの鉄肘といった２段コンボくらいしか現時点では見つかっていない。投げ間合いの狭い『メガミックス』において、ＶＦモードでは刹那落に頼るしかないと思われるバン。苦戦を強いられることは間違いないだろう。



▲拳華火から超衆賭麗斗を決めてもダメージ量はこれだけ。ＶＦモードはツライ。

技名	コマンド
拳骨	P
座拳骨	⇩P
肘鉄砲▲	⇦P
超衆賭麗斗◆	→P
鉄肘	⇨P
鋼肘	⇨⇨P
肘根菩	⇨⇨P⇨P
肘鉄山◆	⇨⇨P⇦⇨P+K
拳華火	↘P
怒羅魂圧破	⇨⇩⇘P
蛇武流怒羅魂圧破	⇨⇩⇘P⇨⇩⇘P
根性肘◆	⇦⇨P
仁義撃闘破■	⇙↘P
甲破弾▲	⇦⇩⇙P
烈甲破弾	⇦⇩⇙PP
烈火甲破弾	⇦⇩⇙P⇨⇩⇘P
足蹴	K
下足蹴	⇩K
厄挫鬼苦	⇘K
速攻足蹴	⇨⇨K
鉄山靠◆	⇦⇨⇨P+K
弔般◆	P+K+G
倒	敵近く⇦P+G
激弔般	敵近く⇦⇨P+K+G
刹那落	敵近くP+G⇦⇦P+G
特攻	敵ダウン⇧+P
引導	敵ダウン⇩PP
対曼足蹴	敵ダウン⇩K
奪首鉄山	走り中P+K
疾走膝	走り中K

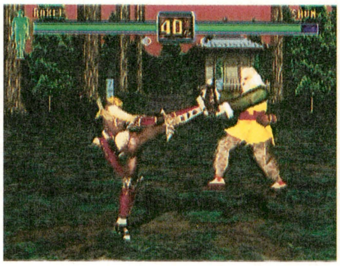


ブライアンツと夢の対決が実現した！　って感じかな？

ラクセル

FVモードの基本戦法

ライトスピンのモーションが若干だが変化していて、技の発生が遅くなっている。『ファイティングバイパーズ』で多用された、ライトスピン→ライトハンドという連係がパワーダウンしたということになるのだが、ライトハンドは相変わらず３発すべて連続ヒットするのでそれほど問題はないだろう。『メガミックス』では、接近戦よりも中距離戦主体のキャラクター、といった感じだろうか。



▲スカイスクリーマーで浮かせた後はキックアンドアウェイでの追い打ちが安定。

VFモードの基本戦法

スカイスクリーマーで相手を浮かせた場合、キックアンドアウェイでの追い打ちが安定している。他に、フライングＶで浮かせてからのコンボも可能だが、これといって大ダメージが望めるわけではない。一応、壁を利用すれば、スカイスクリーマー→コンボスカイスクリーマーという４段コンボが決まる。ＦＶ、ＶＦモードともに、ラクセルは地上戦主体で戦っていった方が強いだろう。



▲基本は連続ヒットするライトハンド。ライトスピンで止めつつ攻めるべし。

技名	コマンド
ライトスルー	PPP
ルックス・ザット・キル	PPK
ジャブハイキック	PK
ライトニングアッパー▲	⇦P
エルボーカット	⇨P
ナックルブラッククロウ	⇨PP
ライトハンド	⇨PPP
ナックルクロウキック	⇨PK
アッパー	⇘P
ダブルアッパー	⇘PP
ギタートラスト	⇨⇨P
フライングV	⇘⇘P
フライングスクリュー	⇘⇘PP
バックオフ・ディッチ	KK
ローサイドキック	⇩K
ブロックバスター▲	⇦K
スタンディングハイキック	しゃがみ⇨立ち途中　K
キックアウェイ	⇨K
バックオフ・キック	→K
モーター・クルー	⇘KP
ロースピンコンボ	⇘KP⇩K+G
デススピンコンボ	⇘KP⇨K+G
スカイスクリーマー	K+G
デススピンキック■	⇨K+G
デススピン・スラッシュ■	⇨K+G⇩⇘⇨K+G
デススピン・ローラー■	⇨K+G⇩⇘⇨K⇦⇙⇩⇘⇨K
スライディングキック	走り中⇩K+G
デトロイトロックダウン	敵近く⇧+G⇩P+G
デスキャノン	敵近く⇨⇨P+G
デンジャラスノイズ	敵近く⇦⇨P+G



弧延落、龍尾閃、円月蹴り、いい感じに弱まってます

カゲ

FVモードの基本戦法

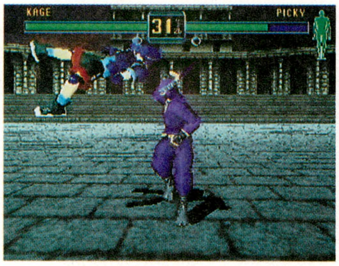
　龍尾閃と裏水車の後に半月蹴りが入らなくなり、追い打ちとしての流影脚も入らない。完全にＶＦとは違うので、頭を切り替える必要があるぞ。使っていく技は肘打ちや旋蹴りなど。旋蹴りの後は散弾風神脚が狙えるので、流影脚を出すクセをなくすこと。また、弧延落のあとは散弾系で攻撃するのではなく、相手が地上に落下したところへ地滑りや裏水車を決めるようにすると安定して体力を減らせるぞ。

VFモードの基本戦法

　ＶＦモードで龍尾閃を決めると、相手が浮くので半月蹴りが入るようになる。だから下段の龍尾閃はＶＦモードなら使っても可。旋蹴り後の散弾風神脚は重量級以外なら安定して入るので覚えておくべし。また、相手の背後に回り込む順逆自在の後は影刃が確定でヒットするので、浮いたところに水車蹴りや影刃が入る。肘打ちでよろけさせることができたら、打撃ではなく積極的に投げを狙おう。



▲旋蹴り後に受け身を取る相手には散弾裏蹴り。ＶＦモードなら散弾風神脚が入りやすい。



▲影刃を決めると相手は浮く。重量級にはムリだが、軽めなキャラには追撃が狙える。

技名	コマンド
岩暫破	↘P
肘打ち	⇨P
旋風蹴り	⬁K
浮身膝蹴り	↓⇨K
地走り	⬃K
流影脚	⇨⇨K
葉呀龍◆	⇨⇨K+G
雷龍飛翔脚■	⇨⇨P+K+G
落閃刃返し	⇨P+KP+K
風閃刃	P+K
水車蹴り	⬁K+G
旋蹴り	⇩K+G
幻葉	⇦K+G
散弾裏蹴り	PPPK
散弾風神脚	PPP⬁K
螺旋裏蹴り	⇦PK
散弾螺旋裏蹴り	PP⇦PK
円月蹴り★	⬀K+G
裏水車★◆	⬂K+G
影刃★◆	⇨⇩⬂P
地滑り★	走り中　↓K
龍尾閃	⇦⇦K+G
弧延落	敵近く⇦P+G
イズナ落とし★	敵近く⇦P+G⇧P+G
刀霞	敵近く⬂P+G
影霞	敵近く⇦⇨P+G
順逆自在★	敵近く⇨P+G
浮霞★	敵近く⇦⇩P+G
浮身乱弾撃★	敵近く⬀P+G
闇霞	敵背後　⇧P+G



ＶＦモードなら擺下尖転からのコンボが熱い！

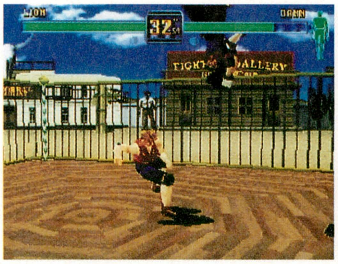
リオン

FVモードの基本戦法

　出の早めな中段技である盤肘としゃがみＰからの疾歩昇穿手や連掃勾手でチクチク闘い、よろけさせることができたらダッシュで近づいての投げと中段キックで迫ろう。投げは擺下尖転から空中コンボを狙うのではなく、採取砲靠や七星天分肘といった技で確実にダメージを与えておこう。また、ダウン攻撃として使える閃転空脚は『メガミックス』でも使えるが、『ＶＦ３』よりも性能は低いので多用は禁物。

VFモードの基本戦法

　基本は盤肘としゃがみＰからの連携だが、下段攻撃をかわしつつ攻撃できる旋風腿を狙ってみよう。ヒットさせれば相手は浮くので、しゃがみダッシュ疾歩昇穿手で浮き直させてからＫＫといったコンボが狙える。また、擺下尖転で裏に回ると後蹴腿が確実に入るので、浮いたところを背歩掃手で引き戻しつつＫＫや斧刃連端脚を決めるコンボも安定して決まる。ＶＦモードなら投げは擺下尖転が美味しいぞ。



▲ＦＶモードなら⇧Ｐ＋Ｋも高く浮かせることができる技。奇襲になるが使っても可。



▲擺下尖転からコンボが狙える。後蹴腿以外に勾手提膝で浮かせてからのコンボもうまい。

技名	コマンド
後蹴腿	⇦⇦K
背歩掃手	敵背後　⇩P
連捶掃手	PP⇩P
盤肘	⇨P
盤肘連環手	⇨PP
穿陰掌	⬂P
落撃掌	⬂PP
連掃勾手	↘PP
転身蟷螂連脚	⇦PPK
箭疾歩◆	⇨⇨P
進歩蟷螂掃手	⇦⬂P
疾歩昇穿手	↓⇨P
双耳旋風	⇨P+K
倒歩背掃手	⬂P+K
偸歩掃手	⇩P+K
泰山双勾手◆	⇦P+K
勾手提膝	⇨K
前掃腿	⇩KK
旋風腿	⇧K
閃転空脚	⬀K
穿弓腿	⬃K
斧刃連端脚★	⇨⇨KK
後掃腿	↓K+G
転身撩陰脚	⇨⇨K+G
擺下尖転★	敵近く⬂P+G
七星天分肘	敵近く⇦P+G
採取砲靠	敵近く⇨⇨P+G
飛転双空脚★	敵近く⇦⇨P+G
登山翻車脚★	敵近く↓⇨P+G
転身双勾手	敵近く⇨⬂⇩⬃⇦P+G

※コマンドはキャラが右向きの場合です。表内の★印は『VF3』で登場した新技・◆印は上段アーマー破壊技・■印は下段アーマー破壊技・▲印はガード＆アタック技を意味します。



コンボ系が多彩なトキオは、VFモード向きか？

トキオ

FVモードの基本戦法

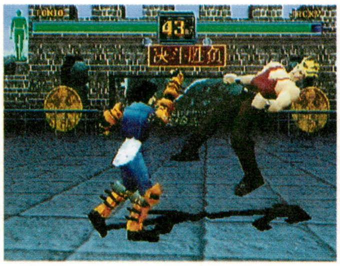
ＦＶモードでのトキオは、『ファイティングバイパーズ』での戦い方同様に、オープンアッパーとオープンロールを主体に攻めていく。オープンアッパーで相手を浮かせた後は、ファイアーダーツで手堅く追い打ちをするか、各種コンボ系の技を狙っていけばいいだろう。オープンアッパーは相変わらず３発連続でヒットするので、相手の攻撃をガードした後の返し技として活躍するぞ。



▲ＦＶモードで浮かせた後は、走り中Ｋで出せるファイアーダーツで安定するといい。

VFモードの基本戦法

オープンアッパー→コンボ・トリックスプロという、空中コンボでかなりの体力を奪えるため、ＶＦモードのトキオは別人のように強い。オープンアッパーで相手を浮かせれば、大抵のコンボ系の技はヒットするため、いかにオープンアッパーを当てるかがポイントだ。ロースピンキックからの各種コンビネーションで相手のガードを下段に集中させ、不意を突いてオープンアッパーを狙っていくべし。



▲ＶＦモードならとにかくオープンアッパー。浮いた相手に各種コンボを叩き込むのだ。

技名	コマンド
オープンアーム	PPP
オープンロール	PPK
オープンスピン	PK
オープンアッパー	⇘P
オープンエルボー	⇨P
エルボーブロー	⇨PP
ライトニングアロー	⇨PP⇩⇨P
オープンアームブロー	⇨PPP
コンボ・リアクタープラス	KPPP
コンボ・ベントエッジ	KPPPK
コンボ・リアクターコザック	KPPP⇩K
コンボ・トリックスプロ	KPPP⇖K
スナップニー	⇨K
ブロックバスター▲	⇦K
ロングロールキック	➡K
クラッチステップ	⇘KK
ダブルクラッチキック◆	⇘KK⇨K
スピンオフキック	K+G
スピンオフサンライズ	K+GK
スピンフロート	K+GKK
スピンコザック	K+G⇩K
カタパルトハイ	⇨K+GK
カタパルトミッド	⇨K+G⇘K
カタパルトロー	⇨K+G⇩K
トリプルロースピン	⇩K+G⇩KK
ベリーフラップ	⇨⇩P+K+G
ベリーフラップキック◆	⇨⇩P+K+GK
スナップストール	敵近く⇦P+G
ショルダースロー	敵近く⇨⇦P+G
グランドアクセル	敵近く⇨⇦P+K+G



ワンツートーキックキャンセルからの攻めを極めろ！

ピッキー

FVモードの基本戦法

アッパーで浮かせてからのエアグラブや、不意を突いてのフライングヘッドシザースなど、空中戦におけるトリッキーな技を数多く持つピッキー。地上戦では、ワンツートーキックのトーキック部分を、ガードボタンでキャンセルしてからの２択攻撃が基本で、アッパーやロースピン、投げ技を上手く混ぜていく。また、いくつか新技が追加されているが、現時点でそれらの有効な使い方は見つかっていない。



▲ワンツートーキックキャンセルから２択に持ち込めるので是非ともできるようになろう。

VFモードの基本戦法

ＶＦモードでのピッキーは、空中コンボが多彩なキャラへと変貌する。代表的な技は、アッパーで相手を浮かせてからのコンボスキッピングニー。お手軽にかなりの体力を奪うことができるぞ。他にも、ロースピンからスタンディングニーが決まったりと、そのバリエーションは豊富。その代償に、ＶＦモードでは空中投げのエアグラブがまったく意味を成さない技となっている。決める機会はまずないハズ。



▲ＶＦモードでロースピンを決めると相手は少し浮く。知っていると得した気分。

技名	コマンド
コンボテールキック	P⇩K
ボードバッシュ	PPP
ワンツーアッパー	PP⇨P
ワンツーコイン	PPK
ワンツーニー	PP⇨K
コンボスキッピングニー	PP⇨KK
ワンツートーキック	PP⇩K
コンボトー&ハイキック	PP⇩KK
ローパンチテールキック	⇩PK
ブロックアッパー▲	⇦P
アッパー	⇘P
アッパーハイスピン	⇘PK
アッパーミドルスピン	⇘P⇨K
ボードスラップ◆	⇦⇨⇨P
オーバーヘッドボードバッシュ	⇖+G⇘P
ブロックニー▲	⇦K
ステップニー	⇨K
トーキック	⇩K
トー&ハイキック	⇩KK
ヒールドロップ	⇩KK+G
ヒールドロップ2	⬆+G⬇K
ハイスピンキック	⇩⇘⇨K
ホッピングニー	K+G
スキッピングニー	⇩⇨K+G
ローカットキック	⇧⇩K
オーバーヘッドキャノン	敵近く⇦⇨P+G
フォークスルー	敵近く⇩P+K+G
フォークスルーキック	敵近く⇩P+K+G⇦K
フライングヘッドシザース	空中敵近く　⇩P+K+G
エアグラブ	両者空中近く　⇦P+K+G



素早いパンチから飛燕翻跨、空中コンボを狙え！

パイ

FVモードの基本戦法

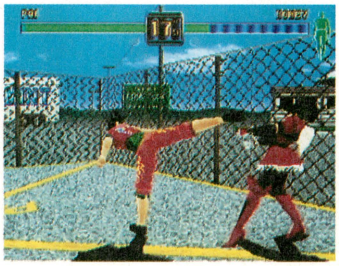
出の早い立ちＰや蒼下連捶、中段キックで牽制し、ガードで固まったところに素早いダッシユから投げを狙うのが基本。投げは雷震入林や天地頭落で安定してもいいが、飛燕翻跨で回り込んでからＫを出すと確実にヒットするので、浮いた相手に空中コンボが狙える。受け身を計算に入れて連環転身脚を狙ってみよう。また、蒼下連捶掌がヒットした時も相手は浮くので連環転身脚を決めるチャンスだ。



▲飛燕翻跨からのＫは確実に決まる。わざわざ掣燕掛塔から２択を仕掛ける必要はない。

VFモードの基本戦法

受け身の取れないＶＦモードならＫで浮かせてからのコンボが確定で入る。飛燕翻跨で背後からＫを決め、浮いたところに連環転身脚、というのがパイの安定コンボ。軽量級が相手の時は、Ｋの後にもう一度Ｋを決めたり、燕子双掌を挟んでから連環転身脚を決めることも可能。Ｐと中段キックでチクチク牽制し、ガードで固まった相手に飛燕翻跨から空中コンボを決める、というのがパイの基本になる。



▲『ＦＶ』キャラと闘う時は、アーマー破壊技である連環高端脚を空中コンボに組み込もう。

技名	コマンド
連環転身脚	PPPK
連環高端脚★◆	PPP→K
連環転身掃脚	PPP⇩K
連環背転脚	PPP⬁K
穿冲拳	⇨P
蒼下捶★	⬂P
蒼下連捶掌★	⬂PP⇨P
蒼下連捶脚★	⬂PPK
燕子双掌★	⇨⇨P
飛燕弾腿★	⇨⇨PK
燕青虎双破★	↓⇨P
連旋掃脚★	↓KK
腿登裏旋脚	しゃがみ⇨立ち　K
高端脚	⇨⇨K
飛燕単脚	⬀K
飛燕烈脚	⬀KK
背転脚	⬁K
連旋背転脚★	⬁K⇨K
翻身掃脚★	⬃K+G
転身背転脚★	⬀K+G
雷震入林★	敵近く⇨P+G
飛燕翻跨★	敵近く⬂P+G
倒身陰掌	敵近く⇨⇨P+G
天地頭落	敵近く⇨⇦P+G
旋風燕陣	敵近く⇦⇨P+G
掣燕掛塔	敵近く⇦⇩P+G
空烈天鳳★	敵近く↓⇨P+G
燕風輪翔	敵しゃがみ近く⇨P+K+G
燕旋擺柳(上段返し)	⇦P+K
飛燕擺柳(中段返し)	⬃P+K



兄とは違い、コンボサマーはつながらない

サラ

FVモードの基本戦法

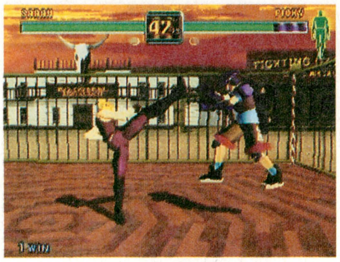
立ちＰやしゃがみパンチで相手の攻撃を止めつつ、ニーキックやトーキック・ジャックナイフといった浮かせ技や下段でダウンを奪えるロースピンキックを狙う。コンボサマーソルトキックは地上で出しても連続技にならないので、浮かせた相手に対してのみ狙おう。『ＦＶ』キャラを相手にする時には、アーマー破壊技であるドラゴンスマッシュキャノンやコンボライジングキックで追撃するといい。



▲浮かせたらドラゴンスマッシュキャノンで手堅くアーマーを壊しておくといい。

VFモードの基本戦法

立ちＰなどで牽制しているところにライジングエルボーを混ぜてみよう。相手をよろけさせることができれば、ドラゴンスマッシュキャノンとローリングフェイスクラッシュとの、お手軽２択を狙える。ドラゴンスマッシュキャノンをヒットさせ浮かせることができたら、足位置に関係なくコンボサマーソルトキックがヒットする。重量級にはサマーではなくコンボライジングキックが安定して決まるぞ。



▲ＶＦモードならトーキック・ジャックナイフ２連発もお手軽コンボになる。

技名	コマンド
コンボライジングニー	PPPK
コンボライジングキック◆	PPP⇧K
コンボサマーソルトキック	PPP⬁K
エルボーサイドチョップ★	⇨P↘P
ダブルジョイントバット	⇨PK
エルボーヒールソード★	⇨P⇦K
ミラージュキック	↘KKK
イリュージョンジャックナイフ★	⬂KK⇨K
イリュージョンローキック★	⬂KK⇦K
ジャックナイフ・サイドキック	⇩KK
ダブルローキック★	↓KK
ダブルステップニー	⇨K⬂K
ダッシュニー	⇨⇨K
ドラゴンスマッシュキャノン★◆	⬃K
ライジングニーコンボ★	↓⇨KK
サマーソルトキック	⬁K
トーキック・ジャックナイフ	⇩P+KK
スピンキック	K+G
スピンエッジキック	⇦K+G
レッグスライサー	⇩K+G
ロースピンキック	⬂K+G
サイドフックキック	⬃K+G
トルネードキック	⬀K+G
スピンヒールソード★	⬁K+G
ネックブリーカードロップ	敵近く⇨⇨P+G
ライトニングニースマッシュ★	敵近く⇦P+G
レッグホールドスロー★	敵近く⇦⇨P+G
ローリングフェイスクラッシュ★	敵近く⬀P+G
ムーンサルト★	⬀P
ヒールキックムーンサルト★	⇧K⇧P

※コマンドはキャラが右向きの場合です。表内の★印は『VF3』で登場した新技・◆印は上段アーマー破壊技・■印は下段アーマー破壊技・▲印はガード＆アタック技を意味します。



今回もスカートは脱げるんでしょうかね？　皆さん。

ハニー

FVモードの基本戦法

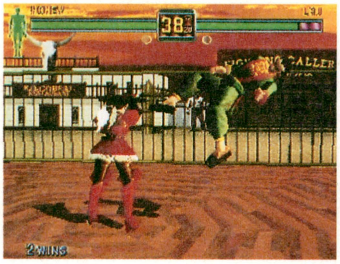
ＦＶモードでのハニーの主力は、やはり空中投げのハニーエアリアル。キャットアッパーで相手を浮かせたところへ狙っていこう。地上戦では、ローレッグビートやローパンチキックで下段を攻め、相手がしゃがみガードし始めるようになったらキャットアッパーを狙っていく。とにかく、いかに相手をしゃがませて、キャットアッパーからのハニーエアリアルを決めるかがカギとなるのだ。

VFモードの基本戦法

キャットアッパーで相手を浮かせたところにコンボキャットキックやコンボスピンキックが確実に決まるので、ＶＦモードのハニーは多段コンボキャラになっている。また、ピッキーと同様に相手を浮かせたところへ空中投げを決めるということがＶＦモードではできなくなるので注意しよう。キャットアッパーからの空中コンボを主力に、地上戦の比重が高い新生ハニーの誕生だ！



▲基本は浮かせてからのハニーエアリアル。ＶＦモードなら多段コンボを叩き込め。



▲ＶＦモードでキャットアッパーを決めても高く浮かないのでハニーエアリアルは無理。

技名	コマンド
キャットスクラッチ	PPP
コンボキャットキック	PPPK
コンボローキック	PPP⇩K
ブロックスラップ▲	⇦P
ハニースイング	⇨P
ハニーワンツー	⇨PP
ハニートリプル	⇨PPP
キャットスラップ◆	⇨⇨P
キャットアッパー	↘P
キャットアッパー	⬂P
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⬂P
ディップ・ザ・レッグ■	⬂⬂P
ダブルローキック&ディップ■	⬇KK⇩P
ローレッグビート	⬇KK⇩K
トーキックスコルピオン	しゃがみ⇨立ち　KK
トーキックキャットヒール	しゃがみ⇨立ち　KK+G
トーキックキャットサマー	しゃがみ⇨立ち　K⬁K
ブロックボンバー▲	⇦K
スコルピオンアタック	⬂K
キャットテイルハイ	⇩KK
ジャックナイフキック	K+G
キャットバロウ	⇨⇨K+G
ピーチアタック	P+K+G
ダブルピーチアタック	P+K+GP+K+G
キャットサマーキック	⬁K
バックウォールスロー	敵近く⇦P+G
キャットホイール	敵近く⇩⇦P+G
ゴートゥヘブン	敵近く⬃⇨P+G
フォークスルー	敵近く⇩P+K+G
ハニーエアリアル	両者空中近く　⇦P+K+G



どちらのモードでもあまり変化がない万能キャラ。

グレイス

FVモードの基本戦法

グレイスは、クロスステップキャンセルやキャメルハイスピンからトリッキーに攻めていく。下段につながるコンビネーションでチクチク攻めるのも効果的だ。浮かせ技の少ないキャラクターなので、主に地上戦で相手の体力を奪っていく必要があり、いかに２択攻撃を仕掛けるかがポイントとなる。バルカンビートを途中で止めてからや、ＰＫキャンセルから２択をかけていこう。

VFモードの基本戦法

ＶＦモードのグレイスにはそこそこ体力を奪うことのできる空中コンボがあるので、数少ない浮かせ技を使っていくことになる。レッグラウンチやロングアクシスターンで相手を浮かせ、キャメルスピンカッターやバルカンレッグを叩き込むのが基本だ。ＰＫキャンセルなどを途中に挟むことによって若干のダメージアップが望める。豊富な下段攻撃で牽制して決め打ちは空中コンボ、といった感じだ。



▲奇妙な動きをするクロスステップキャンセルは見切られにくく、対戦で非常に有効。



▲ロングアクシスターンから空中コンボが狙える。下段でチクチク、浮かせてコンボだ。

技名	コマンド
バルカンビート	PPPPP
ビートブロックバスター	PPK
ビートハイキック	PK
ビートターンレッグ	PKK
ビートロースピン	P⇩K
シットビートスピン	⇩PK
ブロックスラップ▲	⇦P
ディップスラップ◆	⇨⇨P
レッグビート	KP
ターンレッグ	KK
バルカンレッグ	KKK
シットキャメル	⇩K
ブロックバスター▲	⇦K
ブレードスラッシュ	⬆+G⬇K
レッグラウンチ	⬂⬂K
キャメルキック	⬂K
キャメルスピン	⬂KK
キャメルスピンカッター	⬂KKK
ブラックアイス	P+K
クロスキック	K+G
クロスステップラウンチ	K+GKK
クロスブレードラウンチ	K+G⬂KK
ロングアクシス	⇨K+G
ロングアクシスターン	⇨K+GK
シットスピン	⇩K+G
シットスピン5	⇩K+GKKK
サマーソルトキック	⬁K
ショルダースルー	敵近く⇩⇦P+G
アイスネメシス	敵近く⇨⇦P+K+G
フランケンシュタイナー	空中、敵近く⇩P+K+G

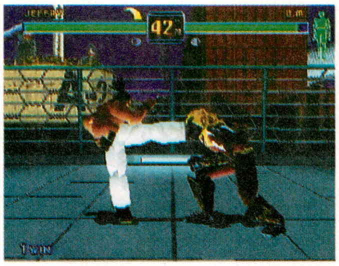


コマンド投げメインのジェフリーは大苦戦か？

ジェフリー

FVモードの基本戦法

中間距離ではリーチのあるミドルヘルスタップやトーキックで牽制し、トーキックがヒットした時には積極的にトーキックスプラッシュを狙ってみよう。相手が攻撃を出してきた時には決まらないが、しゃがみガードしようとした相手にはすんなり決まる。タイミングも比較的簡単になっているので狙いやすい。ケンカアッパーで浮かせた時は、コンボケンカフックやトリプルアッパーを追撃に使ってみよう。



▲トーキックスプラッシュはコマンドが簡単。入ったらとりあえず入力しておくといい。

VFモードの基本戦法

投げを決めたいところなのだが、間合いが狭いので常に狙うことは避けたい。投げはミドルヘルスタップやトーキック、ニーアタックで牽制し、反撃してきた技をしっかりガードして狙う。これが最も安全。ニーアタックで浮かせることができたら、もう一発ニーアタックを決めてからダウン攻撃につないで手堅くダメージを与えておこう。スプラッシュマウンテンを決める手段が少ないのが痛いところ。



▲威力の高いスプラッシュだけどそう簡単には入らない。投げるタイミングを覚えよ。

技名	コマンド
コンボケンカフック★	PP⇦P
エルボーハンマー	⇨P⇦P
ダッシュエルボー	⇨⇨P
エルボーアッパー	⇨⇨PP
トリプルアッパー★	⬂PP⬂P
バーティカルアッパー	↘P
ケンカアッパー★■	⬂⬂P
ライジングハンマー★■	⇦⬂PP
ミドルヘルスタップ★	⇨P+K
ヘルバンクハンマー★	⇩P+K
ヘッドアタック	⇦⇨P+K
ストマッククラッシュ★	⇦⬂P+K
ニーアタック	⇨K
ニープッシュ★	⇦K
ニーハンマー★	⇦KP
ヒールアタック	⇦⇨K
ローキック★	⬂K+G
ダッキングロー★	⇩K+G
パワースラム	敵近く⇨P+G
バックスロー★	敵近く⬃P+G
ヘッドバッド	敵近く⇦⇨P+G
ダブルヘッドバッド	敵近く⇦⇨P+G⇨P+G
ヘッドクラッシュ★	敵近く⇦⇨P+G⇦P+G
トリプルヘッドバッド	敵近く⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G
ヘッドクラッシュ★	敵近く⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G
フロントバックブリーカー	敵近く⇦⇨⇨P+G
スプラッシュマウンテン	敵近く⬂⬂P+G
パワーボム	敵しゃがみ近く⬂P+K+G
アイアンクロー	敵しゃがみ近く⇩P+K+G
マシンガンニーリフト	敵しゃがみ近く⇩⇨P+K+G



ジャイアントスイング不要、キャッチ投げだけで十分！

ウルフ

FVモードの基本戦法

投げ間合いの狭い『メガミックス』だが、キャッチ投げであるアームホイップはかなり前進してから相手を投げるので比較的決めやすい。投げはアームホイップを中心に、中段のバーティカルアッパーやショートショルダーとの２択を仕掛ける。これらの技で浮かせた時は、相手の状況を良く見てＰからのコンボやドロップキックを狙おう。ジャイアントスイングは入りにくいので無理に狙わない方がいい。



▲驚異的な投げ間合いを誇るアームホイップ。威力も75と高いのでガンガン狙え！

VFモードの基本戦法

アームホイップを狙いつつバーティカルアッパーやショートショルダー、コメットフックで攻める。コメットフックで相手をよろけさせた時は、アームホイップかグリズリーラリアットで２択を仕掛ける。また、もう１つのキャッチ投げであるキャッチでつかんだ時は、背後に回ってからプッシュし、ショートショルダーを出すと確定。浮いたところにショルダータックルといった威力の高い技を決めよう。



▲背後からプッシュし、ショートショルダーを決めれば空中コンボを叩き込むチャンス。

技名	コマンド
コンボエルボーバット★	敵近くPP⇨P⇦P
コンボダブルアームスープレックス★	敵近くPP⇨P⬃P+K+G
ボディーブロー	⇨P
ドラゴンフィシュブロー★	⇨PP
バーティカルアッパー	↘P
コメットフック★	⬃P
ネックローリングスロー★	敵近く　⬀P⇨P+G
ショルダーアタック■	⇦⇨P
グリズリーラリアット★	⬂P+K
アローナックル	⇩P+K
ショートショルダー★	⇦⇨P+K
ニーブラスト	⇨K
ドロップキック■	⬀K
ロー・ドロップキック	⇨⇩K
フロントロールキック	⇦⇨K+G
アームホイップ★	敵近く⇨⇨P+G
スタイナーズスクリュードライバー	敵近く⬂⬂P+G
ジャイアントスイング	敵近く⇦⬃⇩⬂⇨P+G
キャッチ★	敵近く⇨P+G
プッシュ（正面）★	敵近く⇨P+G⬂P+G
フロントネックチャンスリー★	敵近く⇨P+GP+G
スリングショットフロントスープレックス★	敵近く⇨P+G⇦P+G
チェンジ★	敵近く⇨P+G⇨P+G
ジャーマンスープレックス★	敵近く⇨P+G⇨P+GP+G
プッシュ（背後）★	敵近く⇨P+G⇨P+G⇨P+G
タイガースープレックス★	敵近く⇨P+G⇨P+G⇦P+G
サイドスープレックス	敵しゃがみ近く⇩P+K+G
ダブルアームスープレックス	敵しゃがみ近く⬃P+K+G
キャプチュード（上段返し）★	⇦P+K
ドラゴンスクリュー（中段返し）	⬃P+K

※コマンドはキャラが右向きの場合です。表内の★印は『VF3』で登場した新技・◆印は上段アーマー破壊技・■印は下段アーマー破壊技・▲印はガード&アタック技を意味します。



地道に体力を削りつつトルネードの一発を

ジェーン

FVモードの基本戦法

コンボレイドニーの最後の投げの部分の発生が遅くなっているので、連続技として成立しなくなっている。コンボレイドニーの代わりに、コンボスイッチアッパーやトスアッパーを主力に攻めよう。アッパーで相手を浮かせることができたら、アーマー破壊技であるパワースマッシュやトルネードパンチを狙ってみよう。コマンド投げのスーパーコンボニーランチャーで浮かせた時も同様に狙うといい。



▲パンチのグラフィックが変更されており、若干だが技の出も遅くなっている。

VFモードの基本戦法

アッパー系の技を当てても相手は高く浮かないため、出の遅いトルネードパンチでの追撃は無理。コンボスイッチアッパーやツーハンドバッシュといった出の早い技を狙おう。もちろん、スーパーコンボニーランチャーからの追撃もほとんど入らない。最後が下段攻撃でガードされにくいロースピンコンボや、下段を２回連続で繰り出すダブルロースピンキックで少しずつダメージを与えていくのが無難。



▲スーパーコンボニーランチャーを決めても追撃は望めない。壁際なら可能性はあるが…。

技名	コマンド
コンボスイッチアッパー	PKP
トリプルバッシュ	PPP
コンボブロックストレート▲	PP⇦P
ダブルクラップラッシュキック	PPK
コンボレイドニー	PP⇨K
ロースピンコンボ	PP⇩K
ローナックル	⇩P
ローナックルスピン	⇩PK
ブロックストレート▲	⇦P
トスアッパー	⇘P
ライジングアッパー	↘P
ボディブロー	⇨P
ダウンスマッシュ	⇨PP
パワースマッシュ◆	⇨⇨P
ツーハンドバッシュ	⇩⇨P
トルネードパンチ◆	⇦⇙⇩⇘⇨P
クロールトルネードパンチ■	⇨⇩⇘P
ロースピンキック	↓K
カットニー	⇨K
スタンディングハイキック	しゃがみ⇨立ち途中　K
ニーランチャー	↓⇨K
ロースピンアップ	⇩K+GK
ダブルロースピンキック	⇩K+G⇩K
クリンチパンチ	敵近くP+G
ダブルクリンチパンチ	敵近くP+GP
クリンチストライクニー	敵近くP+GK
フリングアップブレイカー	敵近く⇨⇩P+G
ブレンバスター	敵近く⇨⇦P+G
クリンチニーグラブ	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨K+G
スーパーコンボニーランチャー	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨K+G⇩⇨K

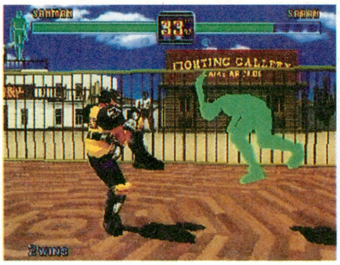


FVでは最強に近い男だったが『メガミックス』では…

サンマン

FVモードの基本戦法

サンマンパンチキックでダウンさせてからのジャイアントスイング２は『ＦＶ』での常套手段であったが、『メガミックス』では受け身が取れるようになっているので確定ではなくなった。ただ、受け身を取る相手には空中コンボが狙えるので、そこは読み合いになってくる。ファイナルオーバードライブも投げ抜けされる可能性があるので、確実には体力を減らせない。投げ技だけに頼っていては勝てないゾ。



▲ＰＫをヒットさせても受け身によってジャイアントスイング２は回避されてしまう。

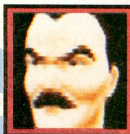
VFモードの基本戦法

サンマンパンチキックからのジャイアントスイング２は相手との間合いが近ければ確定で決まる。エルボースマッシュからも問題なし。サンマンパンチキックをキャンセルしての投げはまず決まらないため、この場合は、中段で浮かせ技でもあるジャックナイフスローと下段のレッグスローで攻めるといい。ジャックナイフスローで浮かせた時は、サンマンアッパーからのコンボを狙ってみよう。



▲ファイナルオーバードライブも投げ抜け可能。一応投げの選択肢は２つあるようだが。

技名	コマンド
サンマンパンチキック	PK
ワンツーハンマー	PPP
ワンツーピーチ▲	PPK
サンマンパンチアッパー	P⇘P
ブーストキック	P⇘PK
エルボースマッシュ◆	⇨⇨P
パワーノック	⇦⇨P
ダブルパワーノック	⇦⇨PP
トリプルパワーノック	⇦⇨PPP
サンマンアッパー	⇘P
ダブルアッパー	⇘PP
ダブルアッパーピーチ	⇘PPK
ジャックナイフスロー	⇘P+G
イグニッションパンチ	⇨P
ジェネレーターパンチ	⇨PP
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨PPP
アトミックジェネレーターパンチ	⇨PPPP
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨PPPPP
ラウンドトリップハンマースロー	⇩P+K+GP+G
ダブルパワーハンマー	⇩P+K+G⇩P
レッグスロー	⇩K+G
ピーチボンバー	P+K+G
ダブルピーチボンバー	P+K+GP+K+G
バックボーンクラック	敵近く⇨⇦P+K+G
ファイナルオーバードライブ	敵近く⇨⇘⇩⇙⇦P+G
	⇨⇦P+G⇦⇩⇨⇧⇦P+G
エレファントハッグ	⇨⇦P+G⇦⇦P+G
ジャイアントスイング	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨P
パイルドライバー	敵近くしゃがみ⇘⇘P+G
ジャイアントスイング2	敵ダウン　⇦⇙⇩⇘⇨P



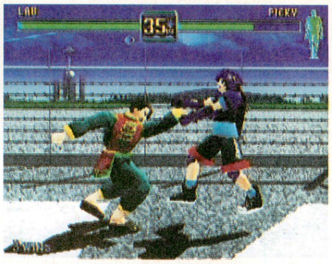
斜上P斜上Pラッシュ再び…
ラウ

FVモードの基本戦法

しゃがみダッシュを繰り返して行う斜上掌連発が『メガミックス』では可能なので、斜上掌でのゴリ押しが超強力。もちろん斜上掌がカウンターでヒットすれば相手は浮くため空中コンボが狙える。受け身を取られてもゴリゴリ運べるのでウハウハ。

VFモードの基本戦法

斜上掌でのゴリ押しの他にも、『VF3』で加わっている飛燕転身掌や鳳凰槍掌といった使える技もそろっているため、ソツなく闘える。カウンター斜上掌→飛燕転身掌→連環転身掃脚といった超強力な『VF3』ライクなコンボも。



◀斜上掌ラッシュが激しく強力。ガード&アタックには注意しよう。



◀ラウのガード&アタックは浮かせ技。空中コンボが狙えるのだ。

技名	コマンド
飛燕転身掌★	⇦⇦P
騰空冲拳	⇧P
背旋連掌★	P⇦P
転身双虎掌★◆	P⇦P⇨P
連環転身脚	PPPK
連環転身掃脚	PPP↓K
連環背転脚	PPP⇖K
斜下掌	⇘P
連掌転身脚	⇘PPPK
連掌転身掃脚	⇘PPP↓K
連掌背転脚	⇘PPP⇖K
斜上掌	↘P
連環虎燕掌★	↘P⇘P+K
肘撃	⇨P
鳳凰槍掌★◆	⇨P⇦⇨P
双虎烈把★◆	⇨P+K
順歩冲掌	⇘⇘P
燕子掌★◆	⇦⇨⇨P
穿脚冲掌★	⇘K⇨P
穿脚連環虎掌★	⇘K⇨P⇦⇨P
連環旋栽腿★	↓KK⇩K
連旋転身掃脚★	↓KK⇩KK+G
地掃腿	⇨⇩K
柳車旋転	敵近く⇦P+G
転身巴咽掌	敵近く⇦⇨P+G
大地倒襲★	敵近く⇘⇘P+G
柳手掛倒	敵近く⇦⇩P+G



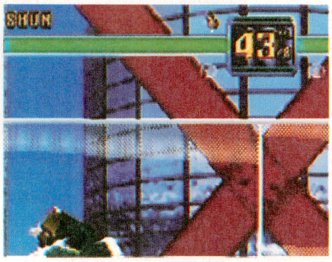
とりあえず酒を飲みましょう
シュン

FVモードの基本戦法

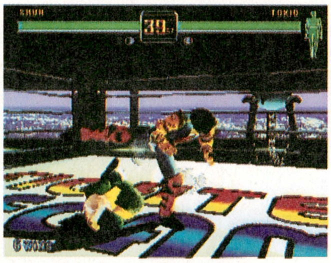
転身繰膀で背後に回ってから挑腕擦拳や挑腕栽手を決めて浮かせても、受け身で追撃を回避されやすい。移動距離の長い月牙叉撃を出しておくのが安定っぽい。また、『メガミックス』では酒を飲む度に体力ゲージの上に酒ポイントが増えていくぞ。

VFモードの基本戦法

酔歩転身肘を決めてひたすら酒を飲み、転身繰膀からコンボを決める、といった『VF3』っぽい基本戦法で闘おう。ただ、『メガミックス』では酒を飲んだ回数はラウンドが変わるたびにリセットされてしまう。毎ラウンド飲むのは結構キツイかも。



◀飲んだ量がひと目で分かる酒ポイントが表示される。



◀横寝といった新技も装備。使いどころはほとんどないんだけどね。

技名	コマンド
連撃後下襲腿★	酒4以上　PP⇩KK
何仙姑★	⇨PK
仰飲杯手	⇘P
仰飲仙手★	酒8以上　⇘PP+K
仰飲連環単脚★	酒8以上　⇘PP+KK
月牙叉撃	↘P
背旋肘廻下脚★	↙PK
浸歩酔硬手★	⇦⇘P
挑腕擦拳	⇩⇘⇨P
挑腕栽手★	酒6以上　⇩⇘⇨P⇦P
転身双冲掌(酒+3)	⇨P+K
連環前旋掃腿	酒7以上　↓P+KKK
騰空飛天砲★	酒8以上　⇨⇨P+K
仰身倒腿	⇦K
後蹴連腿	⇙KK
宙舞双転脚	⇨⇨K
旋風掃腿	↓K+G
背倒連旋脚	⇙K+G
翻身連旋脚	⇦K+G
座盤鉄	⇩⇩
座飲酒(酒+3)★	座盤鉄後　P+K+G
横寝★	⇦⇙⇩⇘⇨
転倒立(逆立ち)★	⇨⇘⇩⇙⇦
翻身双仙腿★	敵近く、逆立ち後　P+G
酔歩転身肘(酒+3)	敵近くP+G
転身繰膀★	敵近く⇘P+G
仰飲酒(酒+1)★	⇩P+K+G



コンボエルボーサマーだけ？
デュラル

FVモードの基本戦法

すべてつながるコンボエルボーサマーが激しく強力。しかも最後のサマーソルトがアーマー破壊技になっているので、『FV』のキャラに効果大。ニーキックで浮かせた後に狙うと、受け身を取られたとしてもほとんど決めることができる。

VFモードの基本戦法

VFモードでも、コンボエルボーサマーをメインにゴリゴリ押していく戦法で十分闘える。単発の斜上掌や斜下掌なども出せるが、あえて使う必要はない。ガード&アタックの弧延落からコンボエルボーサマーを決めるのも非常に有効。



◀最後のサマーがいい減り。これだけで世の中渡っていけるのね。



◀なぜか斜上掌や斜下掌の単発だけ出せる。後が続かないんだけど。

技名	コマンド
連環穿掌	PPP
コンボエルボー	PP⇨P
コンボエルボーサマー◆	PP⇨P⇖K
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK
盤肘連環手	⇨PP
躍歩頂肘	⇨⇨P
ショルダーアタック◆	⇦⇨P
挑腕擦拳	⇩⇘⇨P
ダブルドラゴンアッパー★	酒2以上⇨⇩⇘P⇨⇩⇘P
連環腿	⇨⇨KK
ジャックナイフ・サイドキック	⇩KK
地掃腿	⇨⇩K
背倒連旋脚	⇙⇙K
ライジングニー	しゃがみ⇨立ち途中　⇨K
水車蹴り	⇖K+G
葉呀龍◆	⇨⇨K+G
浮身連脚◆	⇨⇨⇨K+G
鉄山靠◆	⇦⇨⇨P+K
雷龍飛翔脚■	⇨⇨P+K+G
龍尾閃	⇦⇦K+G
酔歩転身肘（酒+5）	敵近くP+G
刀霞	敵近く⇘P+G
弧延落	敵近く⇦P+G
ネックブリーカードロップ	敵近く⇨⇨P+G
ジャイアントスイング	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨P+G
燕風輪翔	敵しゃがみ近く⇨P+K+G
マシンガンニーリフト	敵しゃがみ近く⇩⇨P+K+G

※コマンドはキャラが右向きの場合です。表内の★印は『VF3』で登場した新技・◆印は上段アーマー破壊技・■印は下段アーマー破壊技・▲印はガード&アタック技を意味します。



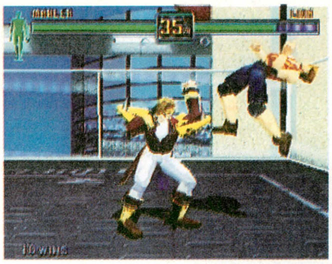
浮かせてブラックホール！ マーラー

FVモードの基本戦法

新グラフィックで登場のマーラー。３段技で連続ヒットし、相手を浮かせることができるブローコンボ・アッパーでゴリ押ししつつ、相手が浮いたらタイミング良くブラックホールで回収。ストロングアッパーで浮かせた時も同様に空中投げだ。

VFモードの基本戦法

ブローコンボ・アッパーを決めても高く浮かないため、ブラックホールでの回収は不可能。だが、浮いたところにストマックブローからのブローコンボ・ダブルハイキックで拾えるので余り問題ない。ストロングアッパー後もダブルハイキックで安定。



◀浮かせることができるブローコンボ・アッパーは超重要。



◀6連はつながらないのでブローコンボ・ダブルハイキックに頼れ。

技名	コマンド
ブローコンボ・アッパー	PPP
ブローコンボ・ハイキック	PPK
ブローコンボ・ロースピン	PP⇩K
フィスト&ハイキック	PK
コンボ・スイッチアッパー	PKP
ローフィストスピン	⇩PK
ブローコンボ・ストレート	PP⇨P
エクストリーム・デスプレリュード	PP⇨K
エクストリーム・デスシンフォニー	PP⇨KP
ブローコンボ・ダブルハイキック	PP⇨KK
エクストリーム・デスレクイエム	PP⇨KP⇨P
エクストリーム・デスフィナーレ◆	PP⇨KP⇨P⇦⇩⇨P
ストロングアッパー	⬂P
ストマックブロー	⇨P
ブロー&フィスト	⇨PP
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨P
ハリケーンパンチ◆	⇦⬃⇩⬂⇨P
ミドル・ダブルアクセル	⬂K⇨K
ロー・ダブルアクセル	⬂K⇩K
ストロングニー	⇨K
ローショット・ブロー	⬃KKP
ローショット・ダークプレリュード	⬃KKPP
ハイ・ダブルレボリューション	⇩K+GK
ロー・ダブルレボリューション	⇩K+G⇩K
ブレンバスター	⇩P+G
ブラックレインボー	⇦⇨⇦P+G
ブラックホール	両者空中近く　⇦PKG



6段だけでもうお腹いっぱい B.M.

FVモードの基本戦法

驚異の６段攻撃である、エクストリーム・デスフィナーレがマーラーとは違いすべて連続ヒットするので、これを主力にゴリゴリ押し込むだけでかなりイケる。B.M.には空中投げのブラックホールがないので、ブローコンボ・アッパーを使う必要なし。

VFモードの基本戦法

ＶＦモードでも、エクストリーム・デスフィナーレだけで十分闘える。Ｐが入ったらすべてつながってしまうこの技は、対戦相手にとって非常に厄介。余裕があれば、ブローコンボ・アッパーで浮かせてから空中コンボでも決めてやろう。



◀6発すべてつながるエクストリーム・デスフィナーレは超強力。



◀大ダウン攻撃は相変わらず下段アーマー破壊技になっている。

技名	コマンド
ブローコンボ・アッパー	PPP
ブローコンボ・ハイキック	PPK
ブローコンボ・ロースピン	PP⇩K
コンボ・スイッチアッパー	PKP
ローフィストスピン	↓PK
ブローコンボ・ストレート	PP⇨P
エクストリーム・デスプレリュード	PP⇨K
エクストリーム・デスシンフォニー	PP⇨KP
ブローコンボ・ダブルハイキック	PP⇨KK
エクストリーム・デスレクイエム	PP⇨KP⇨P
エクストリーム・デスフィナーレ◆	PP⇨KP⇨P⇦⬃⇩⬂⇨P
ストマックブロー	⇨P
ブロー&フィスト	⇨PP
ブロックストレート▲	⇦P
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇨⇨P
ハリケーンパンチ◆	⇦⬃⇩⬂⇨P
アクセルロール	⬂K
ハイ・ダブルアクセル	⬂KK
ミドル・ダブルアクセル	⬂K⇨K
ロー・ダブルアクセル	⬂K⇩K
ストロングニー	⇨K
ブロックバスター▲	⇦K
ブロックニー▲	⇦K+G
ローショット・ダークプレリュード	⬃KKPP
ロー・ダブルレボリューション	⇩K+G⇩K
ブレンバスター	⇩P+G
ブラックレインボー	⇦⇨⇦P+G



最強の投げクマだったが… クマチャン

FVモードの基本戦法

やはり、相手のダメージを一気に減らせるスーパーワシントン条約に頼りたいところだが、投げ間合いが狭く、投げ抜けされる可能性もあるので信用度は低い。中段のヤンヤンヤンや下段のハローテックといった打撃技も使わないと苦しい。

VFモードの基本戦法

スーパーワシントン条約が決まりづらいので、ＶＦモードでも打撃技に頼ろう。ヤンヤンヤンとハローテックに加え、浮かせ技であるサーモンハンティングやスキの少ない中段キックも使ってみよう。浮いた相手にはデスアンダードで決まりだ。



◀超破壊力のスーパーワシントン条約も投げ抜けされてしまう。



◀サーモンハンティングはガード外し効果付き。安心して出せるゾ。

技名	コマンド
ポカポカプン	PPP
パーレル	P⬂P
スマイルパーレル	P⬂PP
ハッピーパーレル◆	P⬂P⇨P+G
クマデ	→P
キュートロン	⇨P
ファンアン	⇨PP
ドトムセロイル	⇨PPP
ラプソディープレジデント	⇨PPPP
キャニオンローラル	⇨PPPPP
6ハンザース	⇨PPPPPP
デスアンダード	⇨PPPPPPP
オックスタック◆	⇨⇨P
スパンスパンクラブ	⬂PP
パンチ2001▲	⇦P
ヤンヤンヤン	⇦⇨PPP
ハローテック■	⬂⬂P
キック2001▲	⇦K
グラスヘンデル	⇩P+K+G
サーモンハンティング	⇩P+K+GP+G
ダブルヘンデル	⇩P+K+G⇩P
ワイルドアニマル	⇩⇦P+G
ハングリーベアースペシャル	⇨⇦P+G⇦⇦P+GP+G
スーパーワシントン条約	⇨⇦P+G⇨⇦P+G ⇦⇩⇨⇧⇦P+G⇩⇨⇦P
クマチャン大暴れ	P+K+G
クマチャン突進大暴れ	⇦⬃⇩⬂⇨P+K+G

インタビューから攻略まで、完全保存版!!

緊急総力特集 天外

どのようにして『天外』シリーズのような型破りな作品ができたのか？　また最新作『第四の黙示録』に秘められた想いは……。酉の市が行われたその日、広井王子氏の本音を聞くためレッドカンパニーを訪問した。歴代のシリーズ・ファンならずとも興味をそそる、広井氏の世界観をとくとご堪能あれ！

広井王子、単独インタビュー!!



日本人の血で、オリジナルな作品を創りたかった

『サクラ大戦』を大ブレイクさせた仕掛け人、そして『天外』シリーズの産みの親である広井王子氏。その彼が、満を持して送り出すシリーズ最新作『第四の黙示録』。次々とヒット作を創り出す広井氏を突き動かす、その原動力はいったいなんなのだろうか？

僕は、まず第一に自分の中にあるものを基本に作品を創っています。生まれ育った場所のお話を…。それこそが僕の血であり、オリジナルなものなわけです。だから、剣と魔法のお話は僕には難かしいですね（笑）。でも、僕だけでなく日本の古くからの文化、慣習などは日本人なら誰でも肌で知っている。そういったものを詰め込んだ作品ならば、欧米で親しまれている『ダンジョンズ&ドラゴンズ』®とも対決できるのでは、と思ったわけです。そんな思いの中で創られたのが、最初の『天外』シリーズであり、すべてのスタートなんですよ。

欧米文化が大量に入り込み、若者の間ではアメリカナイズされたものが流行する現代で、広井氏はなぜ日本にこだわるのだろうか？

それは、昔の日本人はとてもカッコよかった、という思いが僕の中に強くあるからだと思いますね。大正、昭和初期といった時代はもとより、僕が育った頃でさえ、東京の下町にもある種のカッコよさが残っていました。それは、男の子は男の子らしく、女の子は女の子らしくといった、当たり前のようなカッコよさなんです。



▲『第四の黙示録』は欧米ではどう受け取られるのだろうか。

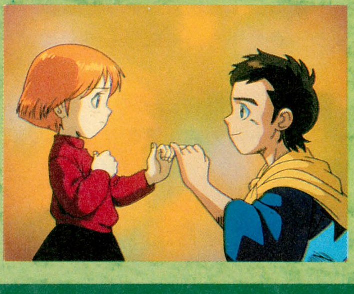
下町のよさみたいなものをゲームにしたかった

広井氏のルーツともいえる下町。ゲームでまで表現したかったという、広井氏にとっての下町とはどんなものなのだろう。

友だち付き合いから、隣人関係までありとあらゆるものを学ぶ場所でしたね。まるで、町全体が学校みたいで。たとえば、家の前を掃除する時なんかは、お隣の家の前に半歩入った所まで掃きなさい、とかね。お隣の家の前を全部掃除したんじゃ、さすがに差し出がましい。かといって、何もしないのも、ちょっと水くさい。その"半歩の教育"が、大人になってからの人との付き合い方で、効いてきたりするんですよ。

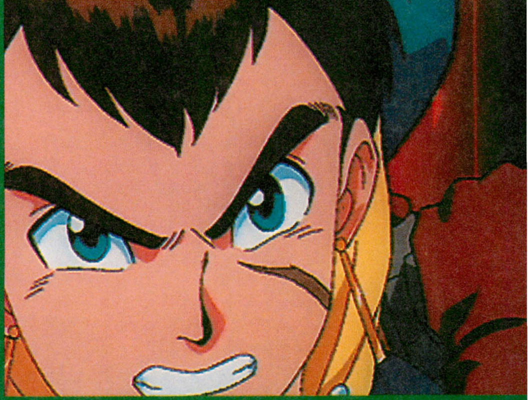
そういった、町の決まりや暗黙のルールが自分を育てたと広井氏は語る。

ケンカをしても、子供同士のことは両親には言わない。悪さをして近所のオジさんに殴られても「かーちゃんには内緒にしとくから」でおしまい。大人にも子供にも、そういったカッコよさがあった。それに、親父が「今日は銀座行くぞ」って言えば、その日は学校は休み。勉強より家族と出かける方が大事だった。「学校へ行かなきゃ」なんて言ったら「学校が養ってくれるか？」なんて言われておしまい。そんな絶対的なルールが、町と家にあった。だからこそ、ルールの破り方も覚えられたんだけど（笑）。



◀男の子らしく、女の子らしく。雷神と夢見の2人は、まさにそういった主人公たちだ。

魔境 第四の黙示録



SATURN	RPG	前回紹介 '97年1月号	前評判	読者★★★★☆	業者★★★★☆
●ハドソン ●発売日 '97年1月14日 ●6,800円	INTER FACE /備考				



上手なルールの破り方だってある

ルールがあるからこその破り方。それはいったいどんなものなのか。

どこにいても、何をしていてもある種のルールは存在していますよね。他人に迷惑をかけるようなことは決してしちゃいけない、みたいな。だけど、そんな中で、人を楽しませることなら、ある程度のルール違反はアリだと思うんですよ。キチンとしたものがあれば、型破りといった楽しみ方も同時に存在すると思う。それは、ゲーム全般にも言えることで、ロールプレイングにもそれなりの形がある。また、その形を崩してぐちゃぐちゃにして、いろいろな楽しみや味わい方もあるんじゃないかと。それを始めたのが『天外』じゃないかと思うんです。

具体的な例としては、天外の『1』を創る時に「トップビューで始まったら、最後までトップビューでいくのが基本ですよ」みたいなことをスタッフに言われちゃったんですよ。でも、僕は「別に途中で横スクロールになってもいいじゃん」とか言い張って。そしたら「それじゃバランスが崩れちゃう」と言われたんだけど、こっちも負けずに「今までのバランスなんて関係ない、成功したモンがいいバランスなんだ」って、何の根拠もないまま押し切っちゃって。でも、それまでの優秀な作品に習って、少なくともボタン操作や機能面などは、文法的な意味でいいと思う点を踏襲させてもらいました。それでも中身はハチャメチャだった。そうやって、既存の考え方を破って『天外』は生まれてきたんです。最初は僕だけのムチャだったけど、今ではその考えも『天外』チームのみんなに理解してもらって、大きく育ってきていると思っています。



▲いろいろな意味で、ゲームの新境地を開拓した記念すべき第1作。



サターンの新シリーズとしての『天外魔境』

サターンをプラットフォームに選んでの第一弾となる『第四の黙示録』は、『天外』シリーズの中でいったいどこに位置する作品なのか?

次世代機として脚光を浴び、ハードから進化してきたサターンを選ぶことによって、やりたいことと、やれることの距離がかなり縮まってきたと思う。PCエンジン時代には、いろいろと制限があって、そぎ落としてきた部分がかなりありましたが、サターンならできる、といった感を受けていました。とはいえ『3』も完結していないのに、ここで新作というのもどうかと思い、当初は外伝として考えていました。でも、あれこれ考えているうちに、黙示録という新しいテーマを見つけてしまい、チームでミーティングしている時に、これはサターン版の連作としてシリーズ化したいということになり、外伝の文字を取ってしまったわけです。

『1』と『2』については、僕自身がどちらかというとアメリカ側からの視点で、日本の変なところや、また素晴らしい点を取り入れてきた。だけど今度の『第四の黙示録』は、日本から外に出ていった日本人、東洋人にスポットを当ててみたかったんです。自然界や人間の神秘性の中に神を見いだす力を持つ者たち。そんな、火の一族のアメリカでの活躍を描いたのが本作です。ぜひ多くの人に楽しんでほしいと思います。

次ページから攻略開始⇨

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

発売直前！　序盤の攻略はこれで完璧!!

アリゾナまでの5ステージを徹底ガイド!!

1893 Louisiana ルイジアナ

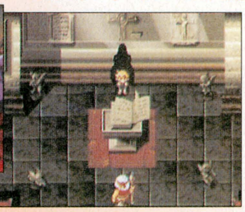
すべてはここから始まった

場所はルイジアナのとある公園。遊びに飽きた子供たちが刺激を求め、お化け屋敷探検に向かうところから始まる。このルイジアナは、プロローグ的なステージで、他のエリアとは若干異なる部分がある。そこの所を説明していこう。

まず注意したいのは、このエリアではモンスターを倒しても、経験値は一切上がらないということ。そして、いくらお金を貯めても、次のエリアではすべてなくなってしまうということ。要するに、ここでモンスターと戦っても、あまり意味がない。



▶仲良し五人組が、お化け屋敷探検に挑む!!



▶ついに封印が！　すべてはこの瞬間から……。



SHOP　STAY　HG

アンカレッジ

街や村の紹介の横にあるSHOP、STAY、HGの３つのマークは、そこにある施設を表している。SHOPは道具屋。STAYはホテルもしくは泊まれるインディアンの家。HGはハンターギルド（以下ギルド）だ。

1899 Alaska アラスカ



STAY　HG

アンカレッジ

大怪我を負い、記憶を失った雷神が目覚めるのが、この村。師匠レッド・ベアからの救援の手紙を読み、立ち上がる雷神。ここからが、真のスタートだ!!



SHOP　STAY

フェアバンクス

この街には、武器商人、都来が登場する。街の奥には聖獣デナリが封印された洞窟があり、このエリアにおいて、とても重要な役割を持つ街だ！



SHOP　STAY

ノーム

バタビアの洞窟、星夜の登場など、イベント盛りだくさんの街。ここで仲間になる星夜は、雷神とは比べ物にならない程の強さを誇る、頼もしい仲間だ。

バタビアの種を奪取せよ！

雷神が目を覚ましたアンカレッジの村を出て、北に向かうと、フェアバンクスの街がある。ここで、モンスターに襲われている都来を助けると、バタビアの種を探してきて欲しいとの依頼を受ける。そうなったら、ここは二つ返事で引き受けて、ノームの村の洞窟を目指そう。

バタビアの洞窟内には、モンスターがうようよしているので、回復アイテムは忘れずに買っておくようにしよう。体力に気をつけながら進んで行けば、特に問題は無い。奥に進んで行くと、目的であるバタビアの花が雷神を待ち構えている。

このモンスターは、それほど強い敵ではないので、回復アイテムに余裕があれば、強気でいって大丈夫。レベルを上げよう。



◀ここがバタビアの洞窟。入る前に、回復アイテムをたんまりと買っておこう。



▶バタビアに怯える男。この男も都来から依頼を受けたのだろうか？



◀この凍りついた花が、バタビア。何に使うかは不明だが、この花の種が高値で売れるらしい。



◀前金で3000ドル！　種を持って来ると、さらに3000ドル！　オイシイ仕事だ。

危険なフレアフォックス!!

この怪物は、厄介なことにこちらの攻撃がまったく通じないので、初めのうちは逃げまくるしかない。だがあるイベントから剣が当たるようになる。それまでは我慢しよう。



洞窟でアイテムをGET！

バタビアの洞窟にはバタビアの種だけでなく、便利な物がいくつか落ちているので、必ず手に入れよう。特に、北の青剣は貴重な武器なので、絶対探しだそう。焦らずにスミズミまで歩くことが大切だ。



聖夜登場!!

すべてが謎に包まれた美青年

バタビアの種を入手し、洞窟を出ると、ノームの住民がモンスターに襲われている場面に出くわす。助けるために、雷神はモンスターに戦いを挑むが、逆に返り討ちにあってしまう。そんな時、助太刀に現れたのが、謎の美青年、星夜である。

星夜は、とても頼れる味方だ。攻撃力が初めから高く、ほとんどの敵を一撃で倒してしまう。



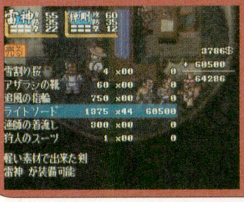
▶風のように現れ、風のように去る謎の美青年。



◀赤ん坊を奪いに来た死神。雷神を軽くあしらう。

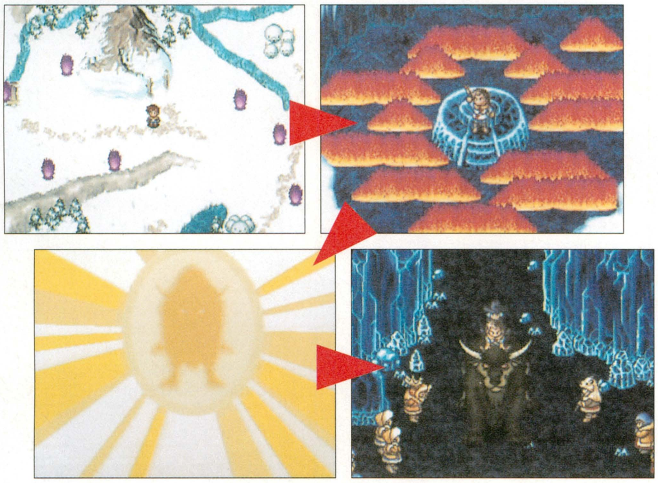
雪割り草がイイ感じ！

雪割り草は、使用するとHPが10ポイント回復する。値段はたったの１ドル！　上限の99個を買って、フィールド上で回復に使おう。



◀基本的にアイテムは99個までしか持てない。常に99個を保っている状態が理想的だ。

魔法銃を入手し、デナリの封印を解け！



魔法銃は雷神を選んだ！

マッキンリーの山中、星夜と雷神は炎の封印で閉ざされた魔法銃を発見する。封印は星夜を拒み、雷神を受け入れる。封印は、雷神を選んだのだ。魔法銃を手に入れた２人は、フェアバンクスに向かい、デナリの封印を解く事に成功する。目覚めたデナリは、２人を背に乗せアイスパレスへ突進する。デナリは、アイスパレスへの道を遮る氷の壁を破壊すると、力尽きて倒れる。ここからは自分たちの足で歩いていこう。

毛皮は残しておこう

ビック・フットを倒すと毛皮が手に入るのだが、集めた毛皮をすべてギルドに売るのは、やめたほうがいい。なぜなら、次のエリアのギルドで、いい防具に加工してもらえるからだ。

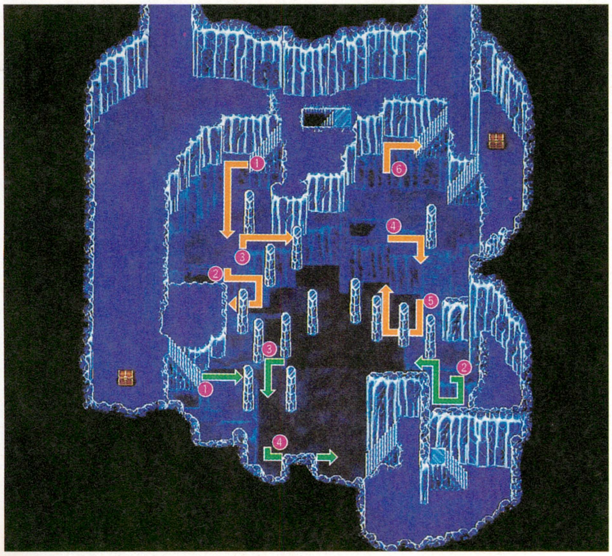


クリスタルも残しておこう

クリスタルを、次のエリアのシアトルという街のギルドで加工してもらうと、ライトソードという武器が手に入る。実はこの武器を売ると、クリスタルを売るより高値で買い取ってくれる。これは、お得！



いよいよアイスパレスへ!!



これが攻略ルートだ！

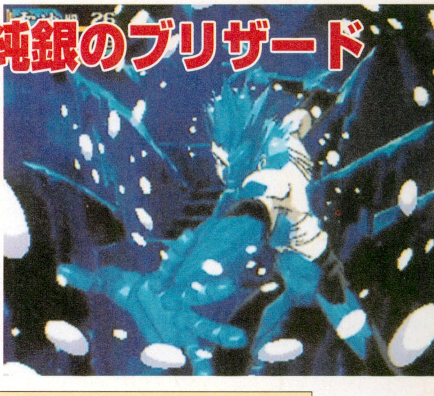
高くそびえ立つ氷の城

アイスパレスは１本道のダンジョンなので、迷うことはない。しかし、一カ所だけ難しい滑る床のフロアがある。左にその攻略ルートを示してあるので、参考にしてほしい。

アラスカのボス、純銀のブリザード

氷のような心の持ち主

雷神の師匠、レッド・ベアを殺し、アラスカの住民たちを凍り漬けにするという、冷血な心の持ち主。それが純銀のブリザードだ。しかし、このボスは外見とは裏腹に案外弱く、普通に戦っても勝ててしまう。今こそ、師匠の無念を晴らすのだ。



欄外魔境 アラスカ中央部の山、マッキンリーに１人で登ろうとしたら、攻撃が通じないフレアフォックスが出現。もちろん、タコ殴りにされ死亡。フェアバンクスの宿で復活しますが……。こんなヘマをしないように、この山には必ず星夜と一緒に行きましょう。

1899 Montana モンタナ



SHOP STAY HG

シアトル

モンタナ・エリアで最初に訪れる村。夕能と出会うのもここだ。また最後には、エリアのボスであるキャンディとの決戦の場にもなる、重要な拠点。



SHOP STAY

ポートランド

禅剛が館長を勤めるジパング庭園、アシモトが経営するキャンディのタレントショップ、それからキャンディドームがあり、ストーリーの分岐点となる場所。



SHOP STAY

レイクタホ

キャンディを倒した後にしか入れない、キング・マントーが牛耳るエリア最後の難関。ここを攻略しないと、次のエリアであるカリフォルニアには向かえない。

シアトル

獣たちの突然の襲撃

モンタナ・エリアに向かう船の中で禅剛と出会った雷神は、禅剛と2人でシアトルに入る。アラスカでの雷神の活躍を知る、シアトルの酋長チーフ・ブルは、雷神を歓待する。しかし、楽しい時も束の間、獣たちを引き連れた、掃除屋・ドッグと名乗る魔物に襲撃を受ける。そこに、インディアンの戦士・夕能が登場し、シアトルを救う。

イーグルの翼で夕能の村へ

街を救った夕能に対して、住人たちは白い目を向ける。そのことを察した夕能は、自分の村へと引き上げてしまう。住民たちから悪魔の戦士と呼ばれる夕能を気遣う酋長に、彼女に会ってやってくれと頼まれた雷神は、酋長から受け取ったアイテム、イーグルの翼を使って石舞台から飛び立つ。

夕能の村に着いたら、そこの4つ温泉の水を飲んでみよう。でも、どれを飲むかは慎重に考えて…。



◀シアトル近くの港に着いた雷神と禅剛を、謎の商人・アシモトが出迎える。



▶バイクにまたがり、手下の犬たちを連れてシアトルの壊滅を謀る掃除屋・ドッグ。



◀獣たちの攻撃に苦戦する雷神を、夕能が救う。しかし、住人たちは彼女に冷たい。



▶夕能が住む村の近くに湧く温泉。中に1つだけ役に立つ温泉が…。

迷ったら占いの館へ。

イベントをクリアした後、次の行動を起こす時に、どこへ行ったらいいのか迷うことがある。そんな時は、下に書かれた方角を頼りに、各エリアにある占いの館へ行って、ヒントをもらおう。



エリア別占いの館の場所

- **アラスカ**
  アンカレッジの西
- **モンタナ**
  イエローストーンの北東
- **カリフォルニア**
  ハリウッドの北西
- **アリゾナ**
  モニュメントバレーの西

ポートランド

ネコ耳を買っておこう！

ポートランドに住む子供たちは、キャンディ・ファッションをしている者としか話をしてくれない。そのため、街の奥にあるアシモトの店に行ってネコ耳を買い、装備しなければならない。

キャンディドームへ潜入！



▲ドームでコンサートが！

禅剛に会った後、せっかく買ったネコ耳がアシモトに回収されてしまう。その代わりにネコ耳ドールというアイテムが手に入る。これは、街の最深部にあるキャンディドームに入るための大切なアイテム。扉の前で使ってみよう。



◀ポートランドの子供たちを虜にしているアイドル、キャンディ。



▶アシモトの経営する、キャンディ・グッズ専門のタレントショップ。



◀ドームでのコンサート終了後、子供たちはバスに乗り、どこかへ連れさられる。急いでそのバスを追え！

禅剛の館に入るには

禅剛が館長を勤めるジパング庭園に入るには、1つのきっかけが必要になる。そのポイントとなるのが、下の写真の女の子と話をするというもの。ジパング庭園の中では、お風呂に入れるぞ。



▲街の子供たちに話しかけるのと同様に、ネコ耳を忘れずに装備していこう。

欄外魔境 タワーの中で、雷神だけがキャンディの部屋に誘われる場面があります。そこでスケベ心を出して、ノコノコ着いて行くとひどい目に合います。2回目はもしかしたら……などと思って2回も死亡したのは私です。スケベ心にご用心。

怪しい儀式を阻止せよ



ドッグとの闘い

子供たちを乗せたバスを追いかけていくと、今までは何もなかった場所に、突然大きな岩山が出現する。そこでは、キャンディが怪しい儀式を行っている。それを阻止しようと現れた夕能に、ロウ（掃除屋）ドッグが闘いを挑む。


▲掃除屋ドッグの正体は、夕能の幼なじみのロウ・ドッグだった。そこから２人の悲しい闘いが始まる……。

モンスターをよけるコツ

時間がないときは、できればモンスターとの戦闘は避けたいところ。そこでそのコツだが、モンスターたちは、動き出す前に必ずその方向を向く。それを見極めて避けていこう。



キャンディタワー出現！

虐げられた人々を救え！

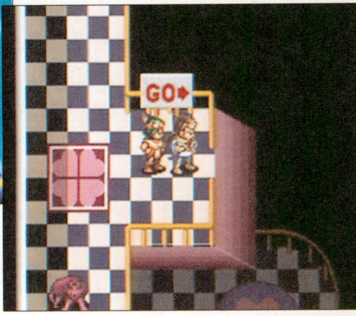
ロウ・ドッグとの闘いが終わると、シアトルの街の上に抗菌プラスティックの街、キャンディタウンが作られている。つまり、もとのシアトルの街はキャンディタウンの地下に追いやられてしまい、住民たちの住む場所には、日の光が当たらなくなってしまったのだ。雷神たちはシアトルの人々と、子供たちを救うため、キャンディタウンに乗り込んでいく。





▲モンタナ・エリアのボス、キャンディが待つキャンディタワー。
◀住民たちは、抗菌プラスティックの街に太陽を奪われてしまう。

▼自分の力でスイッチを押し、最上階に向かわなければならない。GOの看板がある場所から、勇気を出して飛び降りろ。



キャンディとの死闘



体力には細心の注意を

キャンディは、アラスカのボス・純銀のブリザードに比べ、かなり手強いと思ったほうがいい。エンドレス・ラブという技で酸をかけられると、徐々にTPを削られるので、十分に注意しよう。


▲さまざまな攻撃パターンを持つキャンディ。当たり前のことだが、戦闘前には、グッド丸などの回復アイテムをたくさん用意しよう。

勝利のご褒美はマナの壺

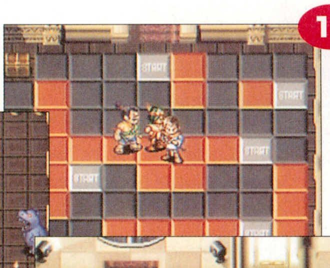
キャンディに勝利すると、もとの平和なシアトルに戻る。そこで、酋長のチーフ・ブルからマナの壺を渡される。これは、今後魔法を使うための大事なアイテムだ。



モンタナ最後の難関

マントー現る！

キャンディを倒すと、今まで入れなかったレイク・タホに入ることができる。ここは次のエリアに向かう列車の駅がある場所。しかし、その列車をマントーという能天気なサルが私物化しているため、街の人々は大困り。さらにマントーは町長の娘までさらっているらしい。雷神たちは、町長に娘の救出を依頼され、マントーの屋敷に潜入するが……。

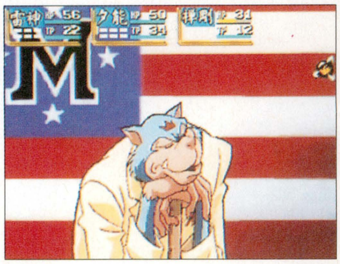
1F

◀ここの仕掛けは簡単。宝箱を見逃すな！

2F

▲ロウソクを倒すと大爆発。細かいパッド操作が要求される。

3F

▶サル・ロボットの言う通りに動くだけ。落ち着いてやればOKだ。



戦闘中に寝るな、アホ！

1F、2F、3Fの「チャレンジ・ザ・トラップ・イン・USA」をクリアすれば、次はマントーとの対決。体力だけ気にしていけば、楽勝だ！

欄外魔境 マントーはやってくれます！　イケてます！　吉本新喜劇ノリのベタベタなギャグが、疲れた身体にトドメをさしてくれます。でも、たま～にHPを大量に奪う馬鹿（ウマシカ）の術などという技を出すので要注意。こんな奴に負けたら、末代までの恥ですヨ。

1899 California カリフォルニア



SHOP STAY HG

サンフランシスコ

雷神がアラスカに行くまで住んでいた街。自分の部屋や、チャイナタウン、フィッシャー波止場などがある。アルカトラズへ向かうのもこの街から。



STAY HG

ヨセミテ

大きな山の上にある、インディアンの聖地。ここを通らなければロサンゼルスに行けないのだが、大きな岩に阻まれ、簡単には行き着けない



STAY HG

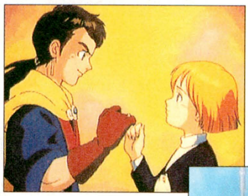
ロサンゼルス

エリアのボス、ロン・テリーが待つ最後の街。見た目だけが真実という、虚飾の街ハリウッドもこの中にある。ここでも、子供たちが狙われている。

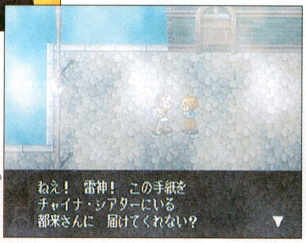
夢見との再会

サンフランシスコ

マントーを軽くいなして、列車でサンフランシスコへ。ここは雷神がアラスカに旅立つ直前までの6年間を過ごした、いわば自分の街なのである。そこへ幼なじみの夢見から電話がかかり、フィッシャー波止場で夢見との再会の約束をする。波止場までは、最初に降りてきた駅の前の道をまっすぐ右に向かえばOK。後はアニメシーンで再会を楽しもう。



◀霧で煙るサンフランシスコの波止場。まるで映画のような再会シーン。けっこう胸にしみる場面です。



▶夢見から都来当ての手紙を受け取る雷神。実はこの手紙が、今後のドラマのきっかけに。

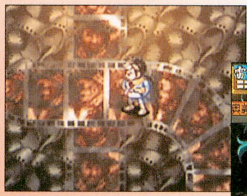
フィッシャー波止場の道具屋は使えるぞ

ここの道具屋で売っている、ポップコーンはお得。これはHPを12回復するアイテムで、1個の値段がナント、1ドル。また、ここにしかない堅固の指輪も買いだ！



謎のフィルムダンジョン&ミセス・フーとの闘い

夢見から受け取った手紙を都来に渡すため、チャイナシアターに向かった雷神たちは、そこで都来の妻だと言うミセス・フーと会う。しかし、それはすべてウソで、気が付くと雷神たちは謎のフィルムダンジョンに迷い込む。その後、なんとかダンジョンを抜けた出した彼らを、都来の仲間である3人の芸者が助けようとするのだが…。ここで注意したいのが宝箱。並んでいる宝箱を、むやみに開けると…。



▲ねじれた上に、曲がりくねったフィルムダンジョン。



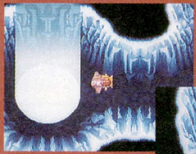
▼ダンジョンの最後は、ミシェル&メリル戦だ。



◀中ボスといったカンジのミセス・フー。雷の攻撃に弱いので、雷神の奥義はかなり有効だ。

2つの魔法を見逃すな

サシミマリンでアルカトラズへ向かう途中、立ち寄れる島が2カ所あり、そこでは重要な魔法を授けてくれる。絶対に見逃すな！



◀航路の奥の島では、敵を弱体化させる魔法をもらう。

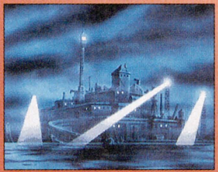


→一番手前の島では、味方全員を回復させる魔法が。

地獄の監獄アルカトラズ

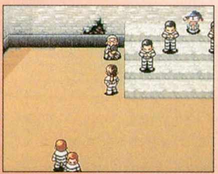
都来を救え

3人の芸者に頼まれ、子供たちと都来の救出に、アルカトラズに向かう雷神たち。果たして、みんなを無事救出できるのか。



休憩時間に爆弾を作れ！

罠にハマった雷神たちは、捕らえられ、装備はすべて没収されてしまう。そこで、休憩時間に爆薬を作り、脱出を試みる。



鍵を奪い取れ！

都来とともに独房から抜け出した雷神は、みんなを助けるため、所内の鍵を持つモンスターに立ち向かう。ここでの注意は、装備品を何も持っていないので、決して目的以外のモンスターに捕まらないようにすることだ。



アルカトラズからの脱出

首尾よくモンスターから鍵を奪ったら、すぐに子供たちと夕能、禅剛を救出しよう。そして、もう1つ重要なのが装備品の奪還。子供たちがいる独房の端に扉があり、その奥の宝箱に装備品は隠されている。取り返した物は、忘れずにすぐ装備し直そう。



▶子供を解放したら、すぐに装備品を奪還。



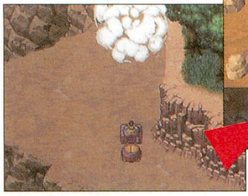
◀地獄といわれたアルカトラズの大爆発だ！

欄外魔境 アルカトラズで装備品を取り上げられ、その後、奪い返したはいいが再装備をし忘れ、そのままフィールドへ。モンスターと遭遇し、気付いた時にはすでに手遅れ状態。死亡してユニオンスクエアへ。教訓：入手したアイテムはすぐ装備。そして、セーブはマメに！

スキヤキタンクとテンプラフライ

スキヤキタンクでヨセミテ入り口へ

アルカトラズから脱出後、ロサンゼルスを目指す雷神たち。しかし、そこへ行くには、岩で閉ざされたヨセミテを通過しなければならない。そこで登場するのがスキヤキタンクとテンプラフライ。この２つのメカでハリウッドまでひとっ飛びだ！

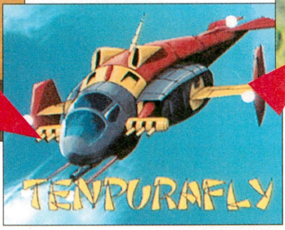


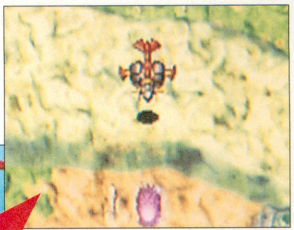
▲道を閉ざす大きな岩も、タンクの大砲で一撃だ。



▲ヨセミテからの橋が謎の大ザルに壊されてしまう。

▼困った雷神たちに、都来からテンプラフライが渡される。



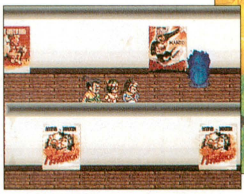


▲テンプラフライがあれば、エリア内はどこでも行ける。

ハリウッドの支配者にとらわれた夢見

ロン・テリーのもとへ急ぐ雷神

ロサンゼルスに着いた雷神たちは、子役のオーディションに参加して、ハリウッドに潜入する。そこで雷神たちは、サンフランシスコでの手紙の一件で夢見がスパイ容疑をかけられ、ロン・テリーに捕まっていることを知る。夢見の処刑を阻止するため、ロン・テリーを追う雷神。しかし、ハリウッドの内部には、さまざまな仕掛けが……。



▲曲がりくねった、面倒くさい廊下。実は意外な近道が……。



▲ここを通過するには、サンフランシスコでの謎の電話が内容が手がかりに……。

妖狐の斧を入手しておこう

ボス戦の前に、サンフランシスコかロサンゼルスのハンターギルドに寄り、妖狐の斧を手に入れよう。これは、夕能専用の武器で、攻撃力がかなりアップする。戦利品の牙と種があれば、加工できる。



力に目覚める夢見

▼ハリウッドの文字に、縛りつけられてしまった夢見。



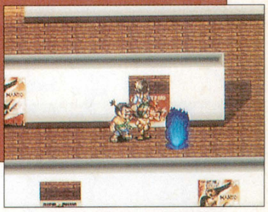


▲溜りに溜った夢見の怒りが、力を目覚めさせた！キレた彼女は恐ろしい……。

ロン・テリーに捕らえられた夢見は、公開処刑のため山の上にあるハリウッドと書かれた看板に縛りつけられている。なんとか助けたいと思う雷神たちだが、マシンガンを持ったテリーの部下たちに足止めされ、一歩も動けない。その時、ロン・テリーに対する怒りが最高潮に達した夢見の中で、突然大きな力が開放される。

ロン・テリーへの近道

夢見を救出に向かう途中のダンジョンでは、壁のポスターを突き破って近道ができる。これでザコ戦を回避できるぞ。



最後の切り札、キング・マントー

最後の決戦場はデス・バレー

夢見を仲間に加え、決戦の地デス・バレーへ。ロサンゼルスからここまでは、HPの温存のためテンプラフライを使い、ザコ戦を回避。



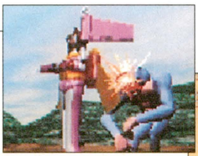


▲切り札を用意し、不敵に笑う、ロン・テリー。

いきなり格ゲー？

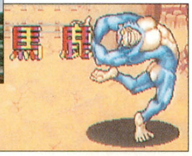
ロン・テリーの切り札キング・マントーに対するのはゲイシャロボ。ちょっとマヌケな格ゲーです。





▲出の早いジャブから芸者ワルツで安定。

▼マントーの必殺技、馬鹿ビームは強烈だ。



強敵ロン・テリーを大攻略



ハッキリ言って、強いです！ キャンディやマントーのように、すんなり勝たせてはくれません。そこで重要なのが、魔法の有効活用。HPの回復は、アイテムを使うようにして、魔法はすべて攻撃に使用していく。敵の防御力を低下させるウィークマンや、素早さを低下させるスローマンなどの魔法を多用する。また、攻撃アイテムも、もったいぶらずにドンドン使おう。



▼必殺技ジ・エンド。この技はアニメーションでグリグリ動く。



▲シネマ・イリュージョン。この技が、ムチャクチャ強い！

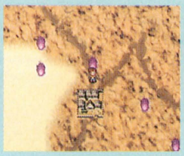
欄外魔境 マントーがまたまたやってくれます！ バカです、アホです、大たわけです！ しかし、そんなマントーに愛着を感じてしまう、今日この頃……。そんな私も、大たわけ!?

1899 Arizona アリゾナ



モニュメントバレー

インディアンが多く集まる街、モニュメントバレー。この街では、この地域に関する情報が多く手に入る。また、この街では、新たな魔法も１つ覚えられる。



STAY　HG

フェニックス

この街は、太ることが流行っているらしく、太っちょばかりいる変わった街だ。この街では、エース、クリントン一家などの重要キャラも登場する。



SHOP　STAY

トゥームストーン

このエリアのボス、アペティが支配する街。体重が100キロ以上ないと、中に入れないという、ムチャクチャな街だ。だが、ここはボス攻略後、消滅する。

さびれた村ラスベガス



都来と別れる

都来は、ラスベガスに大きな街を作ると言い出し、雷神たちに別れに告げる。のちにここは、都来によって大変身を遂げる。都来恐るべし。



▼途中、魔法を教えてくれる集落がいくつかある。忘れないように。



▲ゴンドラで、谷を越える。サクッと越えよう。山の中腹の宝石を見逃さないように。

フェニックス1



太っちょが大流行

太っちょが、大流行しているらしい。しかし、太り方がかなり怪しい……。今までやせていた人が、一夜にして太っちょになってしまうのだ。これは何かが裏で動いている……？



▲太っちょだらけの街。ここでは、デブな奴ほどカッコイイということだが……。

アリゾナでおぼえる新しい魔法

スカイウォーカー



１度行った街なら、いつでも飛んで行けるという、ありがたい魔法。戦利品を集めたい時や、道具を買いたい時に、とても重宝だ。しかもMP消費も少ないので、ガンガン使おう。

アップラッパー



敵を混乱させる魔法。強い敵や、いやらしい敵に使うといい感じだ。が、成功率も低く、ボスには通用しない。使わなくても勝てるものは勝てるので無理して使うことはないだろう。

ミジョン



相手の弱点を、見抜く魔法。主にボス戦で、効果を発揮する。ただし、その弱点を攻撃しても、いまいち効果が少なかったりする。また、使うだけで１ターンを消費するのは考えもの。

フェニックス2



酒場での一騒動

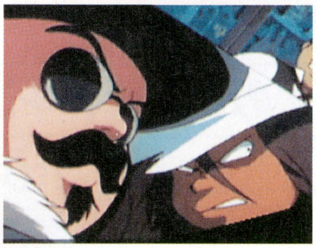
酒場にいたクリントン兄弟の前に、賞金首のエースがあらわれた。兄弟はエースの首を狙うが、エースは口先だけで兄弟を負かしてしてしまう。



◀気弱な保安官、チェリー。エースの仮（本当？）の姿。



▶賞金首エース。銃の名手らしいが、実力は未知数。戦闘シーンでは、いろいろな攻撃で雷神たちを助けてくれるぞ！



◀クリントン兄弟。アペティと組んで、悪事を働く。

トゥームストーンへ潜入

またもや酒場で一悶着

スマートな女が太っちょをけなしたため、太っちょの拷問を受ける。女は、スモウスーツを着て太っちょの目をごまかし、酒場を脱出する。この後、雷神たちは、女からスーツを受け取る。



▲門番、クリントン兄弟。右の方から倒すと、吉。



▲太っちょの拷問は、なんとおしくらまんじゅう。暑苦しいこと、この上ナシ！



▼太っちょの目から逃れるため、スーツを着用。

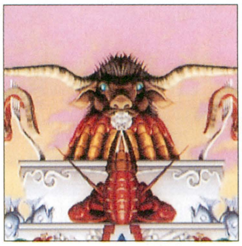


▲女からスモウスーツを入手！これで、アジトの扉が開く。

欄外魔境　アリゾナへ向かう途中のラスベガスで、都来が大きな街を作る資金として、雷神に100ドルを請求します。ここでお金がないと、もう一度街に戻ってお金を作らなければなりません。後で、無駄な時間を過ごさないためにも、100ドルは蓄えておこう。

アペティのアジトへ潜入

雷神たちは、この街を支配しているアペティの城に潜入する。奥へ進むとパーティに招待された人たちが一心不乱に食事をしていた。さらに奥に進むと、ある一室で、クリントン兄弟とアペティが密談をしていた。





▲喰っては吐き、喰っては吐き……異常だ。



▼悪企みをする、クリントン一家とアペティ。

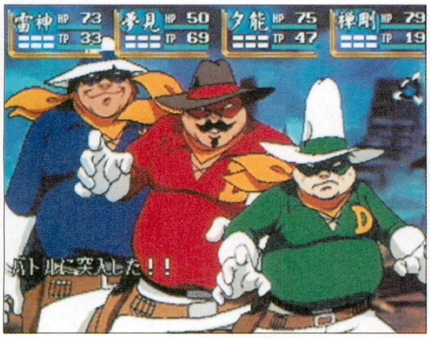
エースとクリントン兄弟の決闘

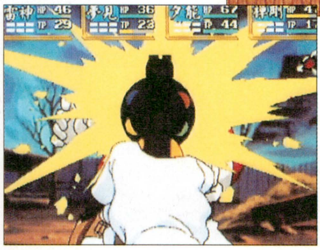
標的を絞り１人ずつ倒していけ！

アペティに力を借り、デブレンジャーとなったクリントン兄弟は、エースに決闘を申し込む。エースは雷神たちと決闘の地、OK牧場に向かう。パワーアップしたクリントン兄弟は、かなり手強い。やみくもに攻撃するのではなく、１人ずつ標的を絞って戦おう。



▲枯れ草に触れると、地雷が爆発。HPも消費される。十分に注意しよう。



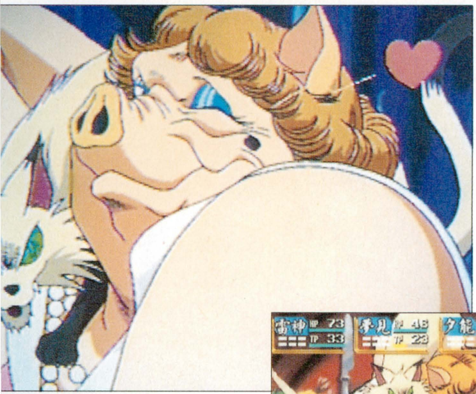


▲戦いをバックアップしてくれるエース。攻撃のバリエーションは豊富だ。



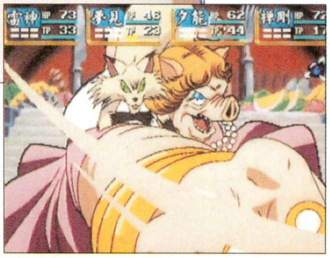
黒幕　マダム・アペティ

体力に注意を払いつつ、魔法を上手く使いこなせ！



クリントン兄弟との決闘に勝った雷神たちは、元凶であるアペティを倒すべく、城に向かう。アペティは、見た目通り力が強く、一撃の威力が非常に高い。味方の体力に気をつけ、ロン・テリーの時のように魔法を上手く使いこなさないと、勝利は見えてこないぞ！

◀その流し目は、カンベンして下さい。



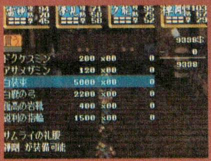
▶通常攻撃で、この迫力。とにかくアペティは、力が強い。にもかかわらず、さらに自らの攻撃力を上げてくる。この戦闘はマジでキツい！



▲攻撃補助系魔法を使いこなし、少しでも有利な状況で戦おう。奥義も忘れずに！

トゥームストーンの特産品

トゥームストーンにしか売ってないアイテムがいくつかあるので、注意しよう。しかも、この街はアペティを倒した後、何者かに破壊され、あとかたもなくなってしまう。そうなったら、後の祭り。



こいつはイケル！ アラスカ～アリゾナ間 戦利品表

あの加工品の材料が何処で手に入るかわからない。そんな時役立つのが下の表。参考にしてくれ！

地域	昼	夜
アラスカ	牙 毛布	クリスタル
モンタナ	牙 種	牙 ルビー
カリフォルニア	羽	ルビー
アリゾナ	胆 種	種



次号は、別冊付録で完全攻略だ！

欄外魔境 そんなわけで、序盤部分の攻略、楽しんでいただけましたでしょうか？　ページの関係で、今回紹介できないイベントもまだまだあるので、後は自分で楽しんでみてください。次号は別冊付録での大攻略。乞うご期待、です。もちろん、欄外魔境も続きます。


SEGASATURN
救いの神は、現れない。
その闘いに神のご加護などありはしない。
なぜなら…、主人公自身が世界を背負う神なのだから。
救済と破滅、その選択を一身に引き受ける者の
哀しくも誇りに満ちた人生を描く物語。
その第一章が、幕を開ける。
'97年春、大作登場。
RPGのあるべき姿が示される。
エイナス ファンタジー ストーリーズ
AnEarth Fantasy Stories
THE FIRST VOLUME
'97年3月末発売予定・予価5,800円(税別)
ゲームデザイナー 飯 淳、セガサターン・ソフト初登場
(代表作:エメラルドドラゴン、聖夜物語)
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
ホームページ URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Media Works Inc. © HUDOSON SOFT
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

電撃式
攻略のキモ

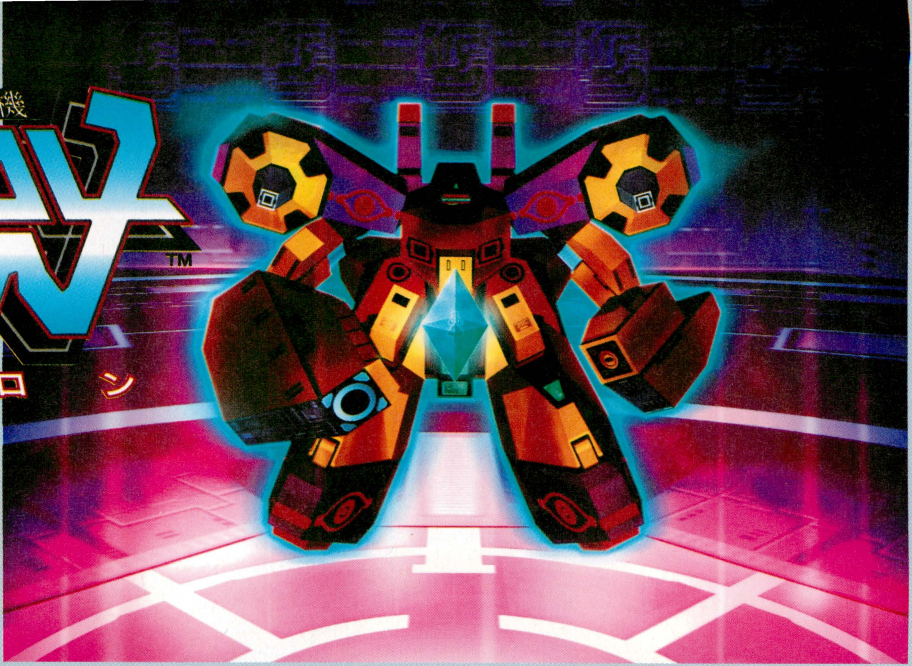
基本テクから裏ワザぎりぎりまで



電脳戦機バーチャロン
エネミー・ゼロ
シャイニング ザ ホーリィアーク
リグロードサーガ2
機動戦士ガンダム外伝II
タクティクスオウガ
大運動会

イラスト：きがわ琳

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

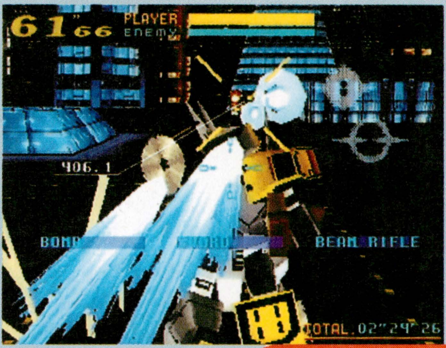


今回は編集部で確認された未確認飛行…じゃない未確認機体のスクープから!!

SATURN	FTG	前回紹介 '97年1月号
前評判 読者 ——	業者 ——	
●セガ ●発売中 ●価格 5,800円		
INTER FACE/備考 ツインスティック		

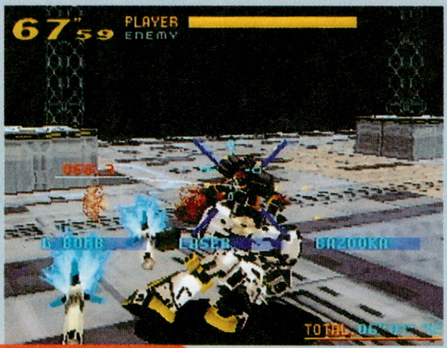
新たなるVR!? 練習機とヤガランデに遭遇!!

正式認可前のプロトタイプが出現!?



▶編集部パイロットSが、訓練中にG型テムジンとはカラーリングの異なる同タイプの機体を確認!! ソードアタックが多かったようだが、データ不足につき解析は不能。

DN社による特殊訓練か? 謎は深まる



◀同じく編集部パイロットーが、実戦訓練において遭遇したDタイプと思われるライデン機。白を基調にしたカラーリングで、レーザー弾体に多少の差異が見られた。

TRAINING-VR

TEMJIN

MBV-04-E6 テムジン

ダブルロックオン距離が



▲Gタイプの青（朱）部分のカラーリングが、すべて黄色になっている。



▲ソードアタックの可能距離が、Gタイプよりも長いようだが……。

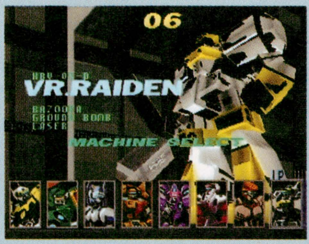
アファームドへの布石となった機体??

当局が確認した「ダブルロックオン距離が長い」という情報から推測できるこの未確認機体の性能は？　右腕のビームライフルユニット自体には大きな差異が見受けられないことから、そこから形成されるビームソード自体の全長もGタイプと変更点はないと判断できる。ゆえに、ダブルロックオン時の踏み込み距離に大きな違いがあると思われる。これはアファームドほどではないが、強力な推進力を有すということか？

RAIDEN

ライデン HBV-05-D

レーザーの中央が



▲白を基調にした機体色。Eタイプよりも大柄に見える。



▲2本のレーザーの中央部にも攻撃判定が発生しているように見受けられる。

高出カレーザーの実験機??

こちらのタイプも外見上の大きな違いの見受けられない機体だが、両肩部より放出されるレーザーの攻撃範囲の死角（E型には、回避は非常に困難を究めるが、中央部にまさにフラットスポットとといえる、レーザー照射から回避できるポイントがある）がないことが確認されている。その反面、そのレーザーのチャージタイムが若干ながらE型よりも時間がかかることも判明している。

電撃式 **攻撃のキモ**

JAGUARANDI 圧倒的な攻撃力と最低の運動性能

ヤガランデ

仮想空間のみに出現するヤガランデに、プレイヤーの搭乗が可能!! 悪鬼のごとき攻撃で、初心者プレイヤーを瞬くまに窮地に追い込んだ悪魔。それを自分の手で操れるなんて、さぞかし強くて気持ちいいはずと思うだろうが、世の中そんなに甘かない。CPUは筋金入りの猛者だったことを思い知るだろう。

あまりにも遅い動きをどうカバーする？



▲ライデンよりも遅い移動速度＋ジャンプの加速度のなさは致命的。

左武器
フローティングマイン

フローティングマインと同形態の機雷を発射。発射後、一定距離を飛んだ後、自動で4方向に分裂、飛散。再チャージに時間がかかる。



▲分裂後の捕捉能力はかなり高い。背後をとられても当たるほど。

中央
放射レーザー

ライデンのジャンプ時のレーザーのような照射時間の短いレーザーを最大10本発射する。出かかり、発射後にはキャンセルが可能。



▲発射時間は長いが、前後でキャンセルできるのは大きい。

右武器
バズーカ

ライデンのバズーカ同様、実弾系の弾体を多数発射。使い勝手が良く、弾速も高いうえ、攻撃力も大。しゃがみ時はさらに高速に。



▲メインに使うべき武器。これさえ確実に当てていれば勝てる。

ヤガランデ運用のコツ

攻撃は最大の防御!! 反撃しつつせん滅だ

ヤガランデは、とにかく攻めることを基本に行動を組み立てよう。普通のVRでは「ここは回避!!」というポイントは、全てレーザーで反撃するぐらいの気持ちでいてもらって構わない。「当たりそうだな」と思ったら迷わずレーザー。逆に相手にとってはこれがプレッシャーとなる。そこをバズーカで追いかけつつ、視界から消える直前にマインをおまけに投げておこう。このマインは空中を飛び回るキャラにも使えるぞ。



▲フローティングマイン➡レーザーキャンセル➡スライドバズーカ。この連係はマインを省いてもかなり強力。チャージに時間がかかるので、バズーカでの牽制は怠らないこと。

V.S.ヤガランデ攻略のコツ

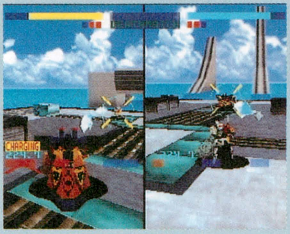
空中移動と相殺を重視せよ

レーザーは弾速が遅いので、ジャンプキャンセルで発射を見てから回避。バズーカはライデンのものとほぼ同じと考えてよい。通常は横ダッシュで、しゃがみは発射前に斜め前方ダッシュかジャンプで回避。フローティングマインはボム系兵器で消してしまうのがベストだ。

▼フローティングマインはボムで相殺してしまうのがベストだ。



▲なんといっても耐久力が低い。攻撃をまめにすること。



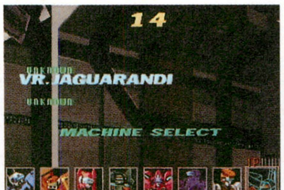


▲距離300前後の間合いで戦うと対応がしやすいだろう。

ここでおさらい バーチャロンのウラ技

[ヤガランデ使用法]

アーケードモードをハードでクリアして（エンディングも必ず見よう☆）、その後、キャラクターセレクト時にライデンの所までカーソルを持っていったら、さらにもう一度右に方向キーを入力。そこにいるぞ。



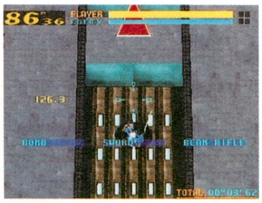
▲ライデンの代わりに出現する。あとは通常通り決定。

[視点変更法]

プレイ中にⓍ+Ⓨ+Ⓩとボタンを押すたびに視点が変更される。ボタンを押すたびに、上空視点、サイド視点、背後（アップ）視点、と切り替わる。だからなんだというかもしれないが、攻撃の軌道を見るには上空視点やサイド視点が役に立つ。研究せよ。



▲これが通常視点。ここでボタンを押すのだ。



▲上空視点。障害物の配置や攻撃の軌道が非常にわかりやすい。

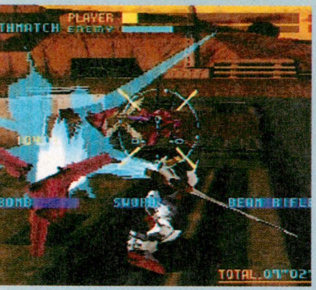


▲サイド視点。障害物の高さ、攻撃の軌道を確認するのに最適。



▲アップ視点。かなりの迫力だが、自機が邪魔で見にくいのが弱点。

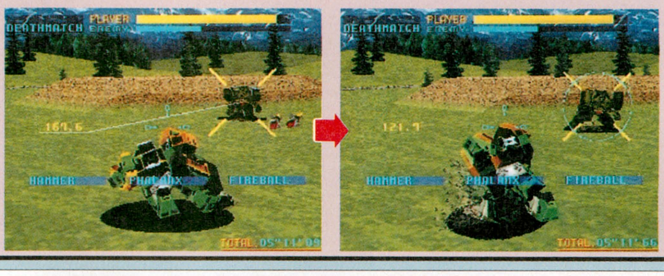
回避について考えてみる



「回避」……これは前号でも書いたように、このゲームにおいてもっとも基本的でありながら、もっとも重要な行動である。しかし、この行動は常に単純なものではない。相手の動きに合わせておこす行動だけに、相手の動きいかんで、タイミングや回避量が変わってしまうのだ。しかも、ベストの回避法は機体の性能によって、それぞれシチュエーションによって異なる。安定した攻撃を繰り出すためにも、適切かつ動きすぎない回避が必要とされるのだ。ここでは、初心者にとくに多いと思われる、ダッシュ攻撃に対しての回避法を研究してみようと思う。とくに強力な前ダッシュ攻撃をかわすときのコツは？

基本は横ダッシュだが……

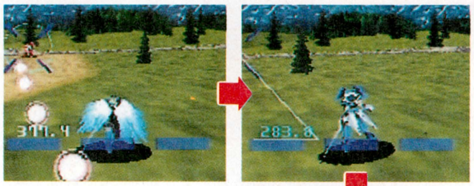
コンティニュー画面でも語られているように、回避の基本は横方向へのダッシュである。しかし、漠然と横ダッシュしても、機体によっては回避できない攻撃がある。フェイーイェンのハートビーム、バイパーIIのホーミングビームなどの追尾性の高い武器だ。これらを避けるときのポイントとして、まずは通常の横移動をしつつ、弾体がカーブし始めたらダッシュするという手がある。早すぎても遅すぎてもダメ。



◀いくら追尾性が高いと言っても、補正できる角度には限界がある。大きく横に移動することさえできれば、回避自体は可能だ。問題なのは、キャラごとの横ダッシュ距離と、その速度（初速）だ。ダッシュの短いキャラは、早めに移動➡ダッシュ。

なぜダッシュキャンセルが必要なのか

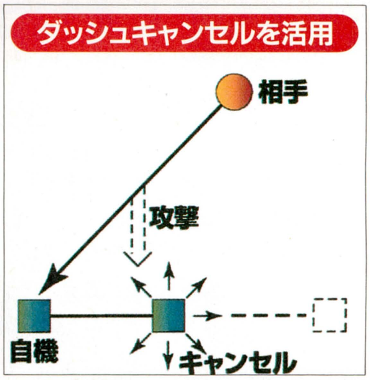
相手の攻撃を無事避けることができた。そのままダッシュしていてもいいのだが、それでは間違いなく相手を画面外に見失うことになる。さらに、相手の攻撃を見てからダッシュしているので、間違いなくこちらが次の行動に移る時には、相手に先手を取られた状態になる。これは非常に危険な状態だ。ダッシュ攻撃なら視界外に見失う危険は多少やわらぐが……。それがダッシュ後にキャンセルを薦める理由だ。





▶相手の攻撃を回避したのを確認したら、即刻ダッシュをキャンセルしよう。これで続けて相手が動いてダッシュ攻撃にくるようなら、こちらは相手のダッシュ攻撃をダッシュ攻撃でかわして反撃が可能。

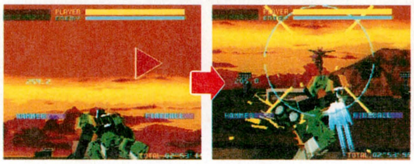
ダッシュキャンセルを活用



ダッシュキャンセル後の行動は？

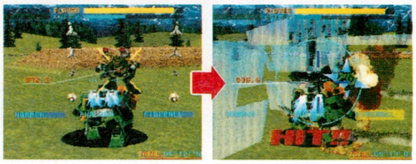
回避後、ダッシュキャンセルを実行したあとの行動は、素早いジャンプキャンセルでの索敵、もしくはダッシュ攻撃というパターンが一般的。相手がダッシュ後の硬直時間をジャンプなどで削減するタイプなら、間違いなく最初は索敵に留めておくべきだが、ダッシュ攻撃後にぼやっとしているならダッシュ攻撃だ。

ジャンプキャンセルによる旋回



▲相手の方向へ自動的に旋回してくれるジャンプ。これを旋回と同時にキャンセルし、索敵を行う。相手の動きにはくれぐれも注意を払おう。

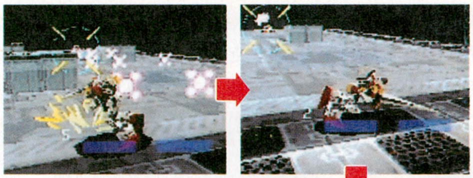
ダッシュ攻撃



▲相手の動いた軌道を交差するように、ダッシュ、攻撃する。相手がそれを見てダッシュ攻撃しても、その射角が厳しい（旋回量が大きくなる）ように動く。

「Zステップ」とは？

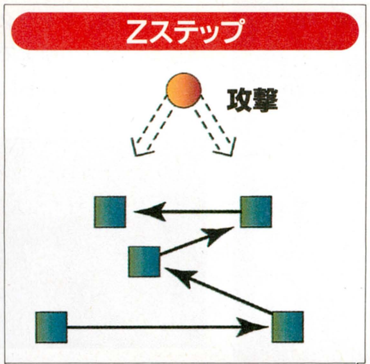
ダッシュ攻撃に移行する前、相手は牽制攻撃（移動しながら、もしくはその場での射撃）を行うことになる。それを回避し、さらにいつでも相手のダッシュ攻撃に対応できる行動、それが「Zステップ」だ。これは、回避しつつも間合いを詰めることができるため、回避という防御行動でありながらも、相手にプレッシャーをかける積極的な攻めの布石となっている。ライデンのバズーカや、テムジンのライフルで練習！





▶横ダッシュ➡キャンセル➡斜め前ダッシュ➡キャンセル➡横ダッシュ➡キャンセルといった感じで移動。通常の歩行移動や、牽制射撃を混ぜると効果的。建物の陰に隠れつつ攻撃してくる相手に有効。

Zステップ

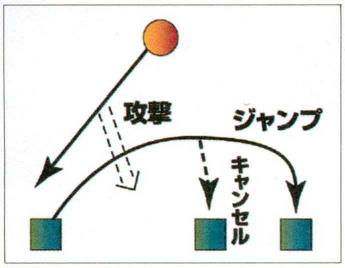


「回避」の知識が勝負を分ける「鍵」になるのだ　NEXT STEP

テクニックで回避を向上させよう!

①ジャンプを使った回避

前頁で紹介したダッシュ部分を、ジャンプで代用することもできる。これは、ジャンプ後の横移動能力の優れるバイパーIIやバルーバスーバウにむいているが、ジャンプ後の軌道制御が難しい。回避が終了したら、ジャンプ上昇中にキャンセルをかけ、移動を開始すること。他の機体でも、ジャンプで避けられる攻撃があるぞ。



▲ジャンプでかわす時のポイントとしては、障害物が挙げられる。障害物の上に着地してしまうと、相手にスキを与えてしまう。

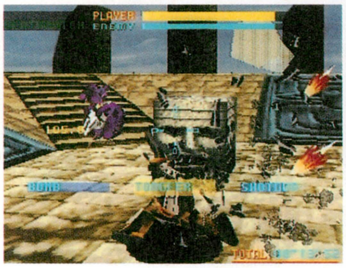
ダッシュの代わりにジャンプを使え



▲ジャンプが下降状態になったら、旋回操作で自分で相手方向へ機体を向けるように操作するのがコツ。

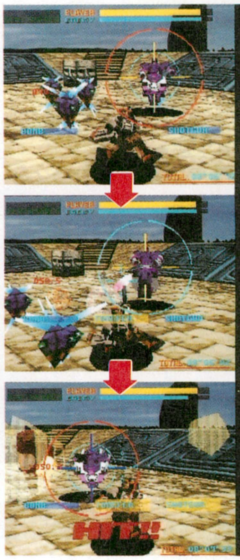
②スライド攻撃を使った回避

相手の攻撃をスライド攻撃でかわすことができる。これは、背の高いフェイーイェンやバイパーIIでは多少難しいテクニックだ。相手の攻撃を、スライド時の姿勢が低くなった状態に併せるようにして操作するのがコツ。万が一当たっても、転倒を免れるので一方的に不利になることがないのがメリットだ。ダメージには注意!!



▲スライド攻撃は、通常移動よりも移動量が大きいうえ、万が一相手の攻撃を食らっても、転倒だけは回避できるメリットがある。

スライドで回避しつつ攻撃



▲ロックオンしていれば、相手の攻撃をかわしつつ、さらに反撃までが可能。できればロックしていたい。

③無敵時間を使った回避

踏み込み(回り込み)を使う



▲踏み込み時間中には無敵状態が一瞬存在する。相手の攻撃が見えたなら、回り込みを活用すればベスト。

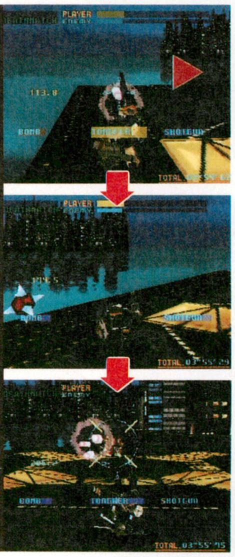
相手を(ダブル)ロックオンしている状態で踏み込む近接(センター武器)攻撃には、一瞬だが踏み込み中に無敵状態がある。それを利用して、相手の攻撃をかわしての攻撃が可能だ。とくにダブルロックオン距離の長いアファームドや、テムジンに有効な回避法で、熟練してくれば、相手の前ダッシュ攻撃に強引に回り込みをかけられるぞ。



▲この回避は、近距離状態でダッシュによる回避が危険だと判断した時に使うといい。タイミングがずれると地獄を見るが……。

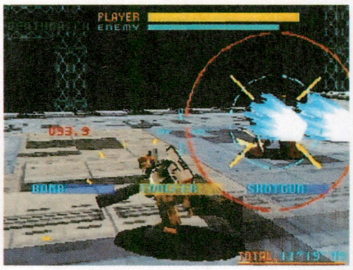
④相手を見失った時の回避

緊急回避にはバックダッシュ



▲ジャンプを多用するバイパーIIや、フェイーイェン相手に使えるテクニック。攻撃発射音がしたらダッシュ。

相手を見失ったが、攻撃発射音がしている場合。この時は、いちいち索敵している時間はない。ここは、相手との距離にもよるが(近距離のほうがやりやすい)、思い切って斜め後ろにダッシュしてみるのも手だ。とくに、頭上を相手にジャンプで抑えられている場合などに有効なテクニックといえるだろう。何度もやると読まれるぞ。



▲近距離の斬り合いなどにも使える。予想外の行動をたまにとってみると、相手は補足に苦労するはず。だからといって多用は禁物。

やりこもう ボス戦

アーケードモードはクリアしたか？ VS.ジグラット戦を研究だ

月面遺跡を守る防衛システムより射出された兵器＝ジグラット。その攻撃力、防御力は、バーチャロイドのそれをはるかに凌駕したまさにバケモノとも言える存在だ。CPU戦のラストを締めくくる相手としては申し分ない。ありったけのテクニックをつぎ込んで、撃破しよう!! ジグラットは、機体色がシルバーの通常形態から、ときおりゴールドの攻撃形態へ変形する。通常形態時はいくら攻撃を当ててても（といっても攻撃は必要だが）ほとんど減らないので、攻撃形態時にいかに攻められるかが勝負!!



◀レーザー砲台、フローティング＆ナパーム、リングレーザーと、容赦なく攻めてくるジグラット。強敵だ!!

変形前　回避を重視して行動する



▲旋回と横移動を組み合わせ、ジグラットを中心に回るように移動。足の遅いキャラは、横ダッシュ攻撃を繰り返すだけでもいい。特に気をつけたいのは、リングレーザーを食らって足が止まってしまうこと。

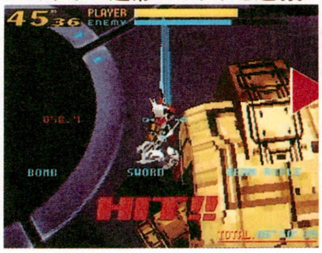
変形後　ありったけの攻撃をたたき込め



▲2度目のナパーム射出後、一瞬沈黙したら変形の合図。さっさと近寄って、ありったけの攻撃をぶち込んでやろう。密着すれば巨大レーザーにも当たることはない。キャラの攻撃姿勢にもよるが。

テムジン

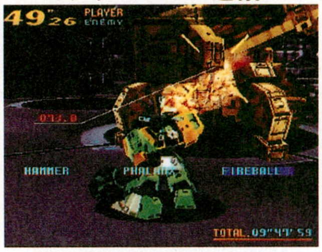
通常は横に移動しながらショットを連射。たまにボムを投げてもいい。変形し始めたら前ダッシュショット➡通常ショットを連射。



▲グライディング・ラムを当てることもできるが、あまりお薦めできない。

ドルカス

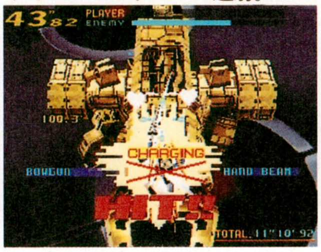
通常は斜め前ダッシュファイアーボール。変形したら、ファランクスキャンセル前ダッシュハンマー➡ファイアーボール連射。



▲チャージが終了した武器からガンガン使っていこう。密着が重要。

フェイーイェン

変形前にハイパー化しておくことを忘れないように。変形したら、前ダッシュ♡ビーム➡スライドボウガン➡ハンドビーム連射。



▲変形中に再チャージできたら、最後はジャンプ♡ビームで決めよう。

ベルグドル

横移動で攻撃を回避しつつ、グレネード➡斜め前ダッシュミサイルを繰り返す。変形したら、前ダッシュミサイル➡ナパーム連射。



▲横移動速度に優れるので、回避は意外に楽なはず。あとは攻撃だ。

バイパーⅡ

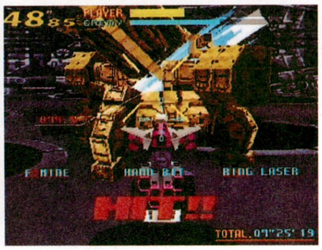
旋回＋横移動でバルカンを連射。変形したら、ホーミングキャンセル前ダッシュ7WAY➡バルカン連射➡ホーミングで攻めろ。



▲一応S.L.C.ダイブも当たる。ラストの決めに使うとカッコイイ……。

バルーバスーバウ

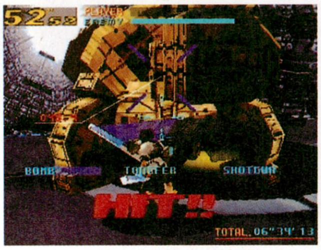
変形前はジャンプフローティングマインとジャンプハンドビットが中心。変形直後にジャンプハンドビット➡ジャンプハンドビット。



▲アーケード版ではもっと早く倒せたはずだが……。ジャンプハンドビット命。

アファームド

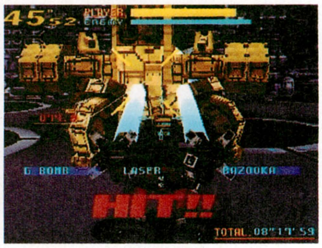
旋回＋横移動を基本に、ボム➡前ダッシュショットを混ぜる。変形後は前ダッシュショット➡トンファー➡ボムと通常ショット連射。



▲トンファーを確実に当てることで、かなりのダメージが期待できる。

ライデン

斜め前ダッシュレーザーと、バズーカを適宜行う。変形後は前ダッシュバズーカで密着し、レーザー➡グランドボム＋バズーカ連射。



▲レーザーのダメージは密着しないとかなり落ちる。必ず密着すること。

攻略のキモ

やりこもうランキング ランキングモードの秘密に迫る!!

ランクは7つ存在する

まずは右のランクを見てもらいたい。ランキングモードプレイ後に与えられるランク（階級）は、全部で7つあることがわかるだろう。ステージクリア時のトータルスコアによって、階級が与えられることになるのだが、いずれにしろ、それぞれどんなチェックポイントがあるのか？　どうすれば高得点を得られるか？　これを知らずにGENERALはありえないということだ。ALL　ATTACK、ONE ATTACK、それぞれに階級があるので、慣れないうちはONE ATTACKから挑戦するといいだろう。対CPU戦用に、素早く相手を倒せるパターンを開発しないと、到底上のランクは難しいぞ。命中率が下がるため、空振りキャンセルにも注意。



◀まずは一つのステージを極めて、そこから他のステージへ進んだほうがいい。

ランク	ALL ATTACK	ONE ATTACK
BEGINNER	0 ～199,999	0 ～49,999
STAFF SERGEANT	200,000 ～799,999	50,000 ～109,999
TECHNICAL SERGEANT	800,000 ～1,999,999	110,000 ～169,999
MASTER SERGEANT	2,000,000 ～3,999,999	170,000 ～214,999
CAPTAIN	4,000,000 ～6,599,999	215,000 ～254,999
COLONEL	6,600,000 ～9,999,999	255,000 ～284,999
GENERAL	10,000,000以上	285,000以上

ランキングモードチェックを分析する!!

ランキングモードの評価は、右記の6つのチェックポイントにおいての得点の合計値によって判定される。いずれも軽視できないものばかりではあるが、最低でも抑えておきたいのはE LIFE＝敵の体力（完全撃破は基本）、SUCCESSIVE WINS＝ストレート勝ち（なるべく連続で勝利する）の2つ。また、対CPU攻略パターンを開発できれば、REST TIME＝残り時間はかなり短縮できるはず。このCPUパターンの参考になると思われるのが、横ダッシュすると、ジャンプするCPUキャラが結構いるということ。策に窮したら、使ってみるといい。CPUの反応に注目！



▲チェックポイントをよく考慮に入れたうえで、攻略パターンを組み立てること。

SHOT ACCURACY
命中率。射撃精度を問われるので、ムダ弾は厳禁だ。複数発射されるバイパーIIの7WAYミサイルなどは、そのうち1発当たればいいので覚えておこう。

REST TIME
敵を倒した時点での残り時間。当然、早く相手を倒したほうが点は高くなる。CPUの行動パターンを覚えて、自分なりの速攻パターンをあみ出そう。

PLAYER LIFE
敵を倒した時点での残り時間。当然、早く相手を倒したほうが点は高くなる。CPUの行動パターンを覚えて、自分なりの速攻パターンをあみ出そう。

ENEMY LIFE
クリア時点での相手の体力。制限時間オーバーでもない限り、相手の残りシールドは100%なくなっているはず。逃がしてしまうようなことのないように。

TECHNICAL BONUS
特定の攻撃を最後にヒットさせてクリアすることで、ボーナス得点が得られる。特定の攻撃というのは、バーチャロイドごとに設定されているので探してみよう。

SUCCESSIVE WINS
連勝することでもボーナスがもらえる。基本的に、ストレートでガンガン先に進んでいかないとマズイ。ミスはあっても負けないようにしないとね。

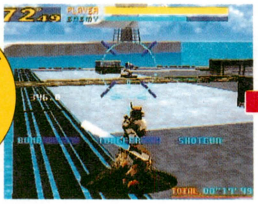
開設!! [V.O]ここがわからない!!

突然だが、「バーチャロン」についての質問を受け付けるコーナーを開設するぞ!!　技術的なことから設定など、「V.O」についてならなんでもOK。イラストや意見なども募集だ!!

質問の例「センターウェポンのキャンセルがうまくできません」

この場合、方向ボタンをニュートラルにしているか、キャンセルできるタイミングでキャンセル操作しているかがポイント。そのへんに気をつけて操作してみよう。

タイミングが重要だ!!





質問に答えるぞ!!

ランキングモードベストスコアも募集!!

…というわけで突然始まった読者投稿コーナー。来年登場予定の『2』へ向けて、どんどん盛り上がっていく予定でいるのでお楽しみに。SS版ランキングモードのベストスコアも募集してしまいます。ベストスコアのビデオ（VHS）を編集部宛に送って下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　㈱メディアワークス
電撃SEGA EX　「V.Oコーナー」係



緊急攻略



エネミー・ゼロ

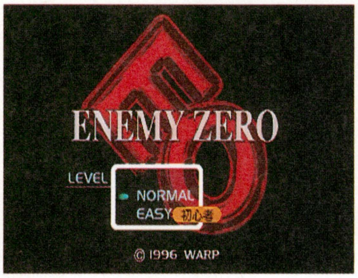
ウィンタータワーから
サマータワーまで、ローラの
活躍ぶりを完全フォロー!!



ローラの目に映り込んだシステム面に関する『EO』の4つの真実！

真実1 〝イージー〟と〝ノーマル〟2つのゲームレベルの違い

『EO』には〝イージー〟と〝ノーマル〟2つのゲームレベルが用意されている。レベルの違いによって変化するのは、〝エネミーの数〟、〝銃の残弾数〟、〝バッテリー容量〟など。どちらのレベルでもエンディングまで進めるということだから、まずはイージーレベルからプレイしてみるのがいいだろう。



◀開始時にレベルを選ぶ。途中変更はできないのでじっくり選ぼう。

たとえばバッテリー容量もノーマルとイージーではこんなに違う



ノーマルに比べるとイージーは1.5倍以上の容量。これで安心してプレイできる。

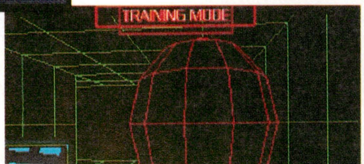
真実2 トレーニングモードで習練したものはクリアに近づく

エネミーを上手く倒せるようになるには、とにかく音での戦いに〝慣れる〟ことが大切だ。そこで重要となってくるのがトレーニングモードだ。このモードで、いちばん難しいレベル3を簡単にクリアできるようになってからゲームを始めるようにしよう。



トレーニングレベルは3段階用意されている

◀レベル3をクリアしないうちは、実戦に突入しないように。



▶エネミーとの距離感と警告音の関係を体得しておく。

見えない敵を射撃せよ！

ゼロ



けたたましい警告音とともに近づいてくるエネミーに、耳をそばだたせながら銃口を構え、射撃する……。いよいよ発売された緊張感あふれるドラマチックAVG『EO』。今回はウィンタータワーでのローラの行動を詳細に追いかける、緊急攻略だ。

SATURN	AVG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ――	業者 ――	
●発売元 ワープ	●発売中	●6,800円	



真実 3 重要なセリフや通路MAPはきちんとメモしておくといい

ダクトなど、迷路状になった場所を歩く時は、簡単なものでよいから地図を書きながら進むと迷わずに済む。また『E０』の会話シーンは、メッセージ欄があるわけではなく音声だけなので、重要な会話はメモしたい。



◀コンピュータにアクセスすればＭＡＰは表示されるが、実際に通路にいる時は見られない。



▶会話シーンはめったに繰り返すことができない。聞き逃さないようにしよう。

真実 4 バッテリー容量とセーブ、ロードの関係

セーブの時に消費するバッテリー容量は４、ロード時は２を消費する。セーブ、ロードともに船室内(通路以外の場所)にいる時は、いつでも可能となっている。できればこまめにセーブしておきたいが、バッテリー容量の関係でそうもいかない。基本的には、エネミーを１匹倒すごとにセーブしていくぐらいがベストだろう。



▲セーブデータは３つまで持てる。物語の進み具合に応じて使い分けよう。

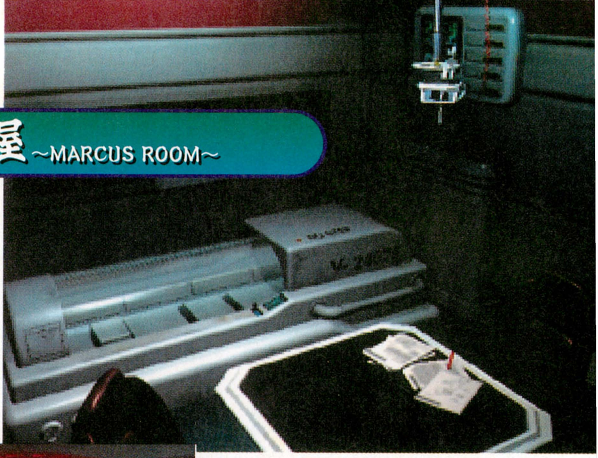
セーブ時	4
ロード時	2

P.68からは宇宙船"AKI"号内での行動を徹底的にガイドする！ ▶

エネミー・ゼロ アクセスガイド

今回の範囲で攻略するのは、ウィンタータワーでローラが目覚めてからサマータワーにいるキンバリーに出会うまで。全体の1／3くらいのボリュームだ。

マーカスの部屋 ~MARCUS ROOM~



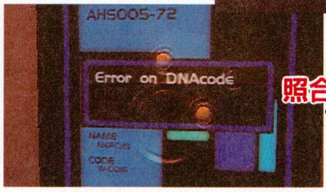
Ｂ１Ｆでパーカーの部屋を訪れた後にこの部屋を訪れると、エネミーにドアが破壊されていて入室できるようになる。この部屋の奥には、ＤＮＡ式のロックがある部屋があり、そこにはマーカスの銃が隠されているのだが……。

マーカスもエネミーに殺されていた



▶エネミーに惨殺されたマーカス。散らばった肉片が生々しい。

どうすればDNA照合をクリアできる？



◀奥に行くには、ＤＮＡに反応するプロテクトを解除しなければならない。

GET ITEMS

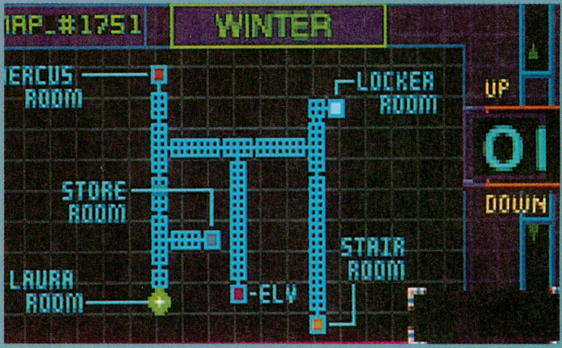
マーカスの銃



ＤＮＡロックを開けて奥の部屋に進むと、マーカスの銃を入手できる。この銃があれば、エレベータの前にいるエネミーを倒すことができる。

ウィンタータワー 1F

この階でのポイントは、扉の固く閉ざされたマーカスの部屋に入り、マーカスの銃を入手するということだ。銃を入手すれば、エレベータの前にいるエネミーを倒せ、ウィンタータワーの別の階へと移動できるようになる。



ローラの部屋 ~LAURA ROOM~

GET ITEMS

VPS



エネミーの位置を確認するために必要なアイテム。

パーソナル・Eキー



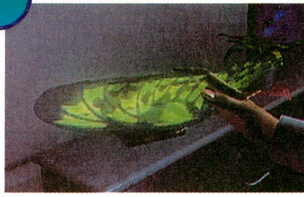
各クルーの個人用のキー。ロッカーを開けることができる。

ボイスレコーダー

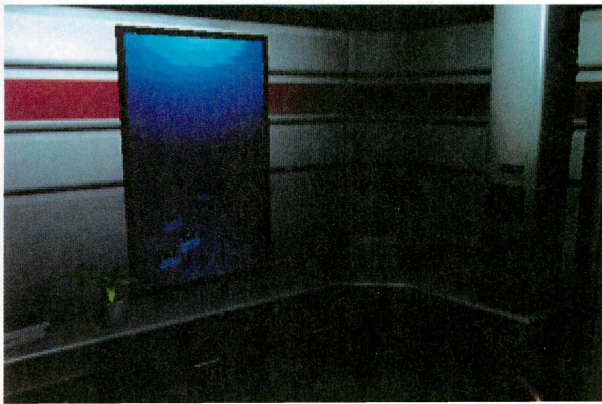


ローラの行動を記録するためのアイテム。セーブ、ロードに使う。

ゲームのスタート地点となる部屋。ボイスレコーダーなどのアイテムを入手するのはもちろん、ネットワークへのアクセス法もしっかりと覚えておきたい。

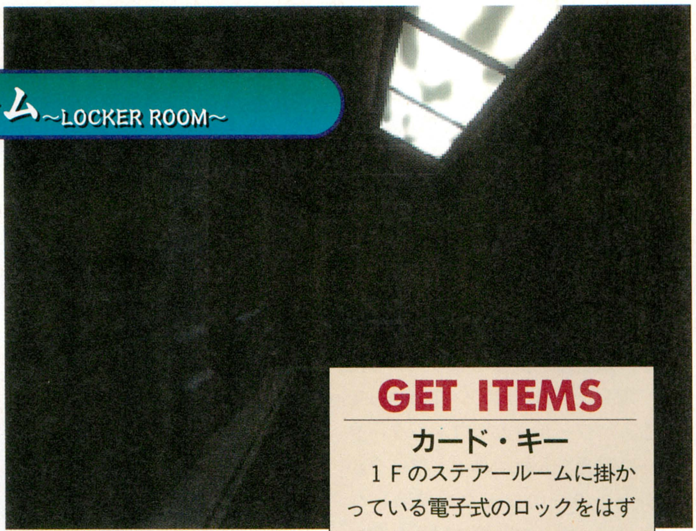


▲なにげないホログラム映像が、ローラの心をなごませる。



ロッカールーム~LOCKER ROOM~

ローラのロッカーを開けると、カード・キーが手に入る。また、銃のエネルギーを充電するためのチャージャーが置いてあるので、マーカスの部屋で銃を手に入れた後にも訪れることになる。







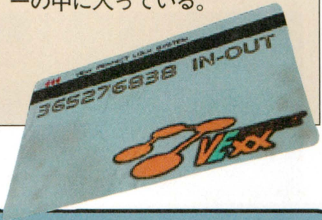
▲パーソナル・Eキーを使えばローラのロッカーを開けることができる。

▶銃はエネルギーを充電しなければ使うことができない。まずここで充電だ。

GET ITEMS

カード・キー

1Fのステアールームに掛かっている電子式のロックをはずすためのキー。ローラのロッカーの中に入っている。

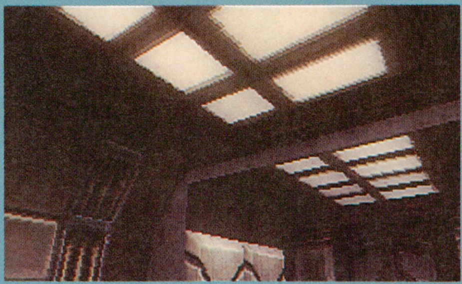


エレベータ前にはエネミーが待ち受ける



▲エレベータの前にいるエネミーをマーカスの銃で倒さない限り、サマータワーへと抜けることはできない。

▼Ⓒボタンを押しながら方向キーを押すと、足元や頭上を見回せる。このアクションを使わないと通過できない場所も…。

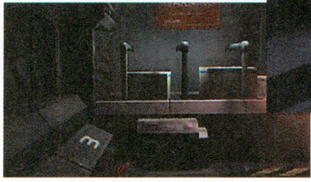


ストアールーム~STORE ROOM~

B1Fの荷物庫に荷物を落とすための部屋。荷物の中身を投視してチェックするための機械や、コンピュータなども置かれている。

この段階では、特に訪れる必要のない部屋だと思われる。入手できるアイテムもないようだ。





▲ベルトコンベヤーや機械類が見える。一見すると怪しいが、序盤の段階でこの部屋ですることは特にない。

ステアールーム~STAIR ROOM~

他の部屋に移動するための手動リフトが設置されている部屋。通常はエレベータがあるため、使われることはない。緊急時のみ使用されるため、電子式のロックで施錠されており、カード・キーがないと中に入れないようになっている。



▲このリフトを使ってB1Fへと移動する。



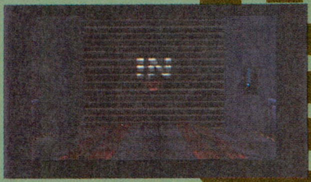
悩めるプレイヤーに贈る！

パワーアクセス エネミー・ゼロ

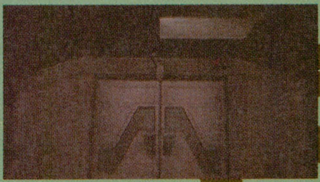
この「パワーアクセス」のコーナーでは、プレイヤーがゲーム中に詰まってしまいそうなポイントについて、詳しく解説していこう。

部屋の扉が開かない時

扉が開かなくて詰まった時は、ネットワークにアクセスしてロックを解除してみると、先に進めるようになる。



▲シャッターのロックは、ネットワークからでないと解除できない。



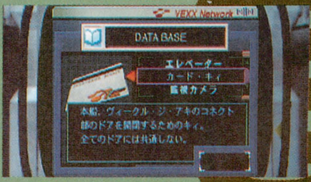
▲ネットからも開かない時は、視点を変更して周りを見回してみよう。

入手したアイテムの使い方がよくわからない時は？

新しいアイテムを入手したら、ネットワークのデータベースを調べて、何に使うものなのか調べておくといい。



▲たとえばカード・キーを入手したら、すぐにネットワークにアクセスする。



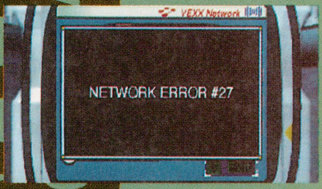
▲データベースを見ればこの通り。何に使えばいいか推測できる。

悩めるプレイヤーに贈る！

パワーアクセス エネミー・ゼロ

ビデオフォンが通じないことがあるけど……？

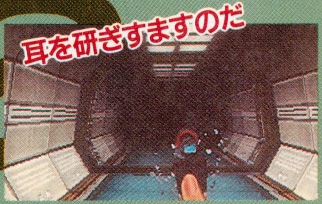
これは、ウィンタータワーのビデオフォンが壊れているためだ。サマータワーに移動してからは、他のクルーと連絡が取れるようになる。



▲音が通じなかったり、こんなエラー画面が出たり。壊れているからしかたない。

エネミーがどうしても倒せないんですけど…

エネミーは、最接近音が鳴っている時に銃を発射しないと倒せない。エネミーが接近してきたら銃を撃てる状態にして停止し、最接近するのを待とう。



▲こちらからは歩かずに、エネミーが接近してくるのを待つようにするといい。

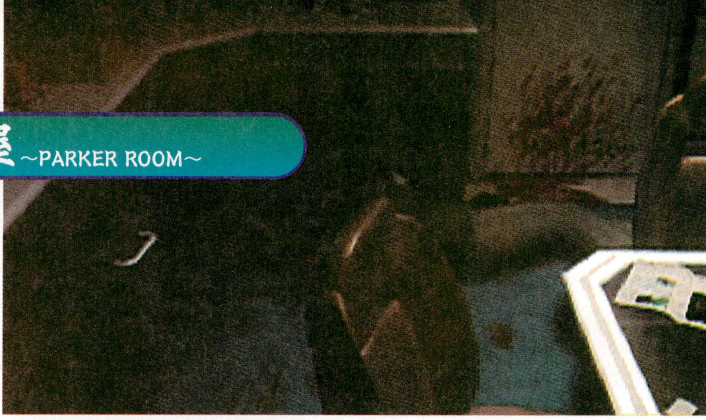
銃がない時はどうすればいい？

銃を持っていない状態で、エネミーが接近してきたら逃げるしかない。もしも追い詰められてしまったら、視点変更していろんなところを見回してみよう。

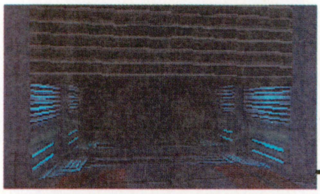


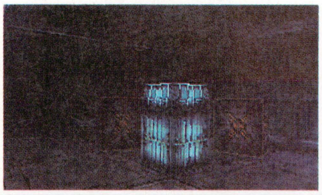
▲Ⓑを押しながら、ダッシュ移動してひたすら逃げるしかない。

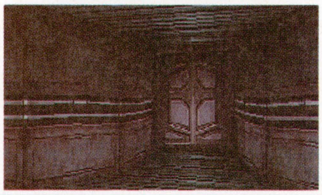
パーカーの部屋～PARKER ROOM～



オープニングシーンでエネミーに惨殺されてしまったパーカーの部屋は、荷物庫の奥にある。ところが、最初にＢ１Ｆに降りた段階では、荷物庫に入るためのシャッターは開かないのだ。これは、宇宙船〝ＡＫＩ〟号が、緊急停止状態になっているため、電源が供給されていないからである。パワールームでウィンタータワーの電源を入れ、ネットワークからシャッターのロックを解除しないと、パーカーの部屋には入れない。







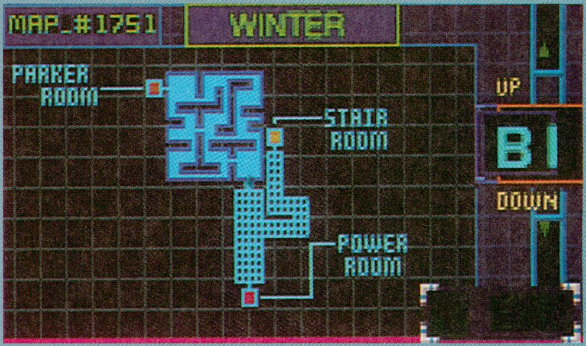
パーカーの部屋に至るまでの荷物庫ではくれぐれもエネミーに注意する

シャッターを開けて荷物庫の中に入っても、油断してはいけない。この荷物庫にはエネミーが出現することがあるからだ。この段階では、まだ銃を入手していないので、ダッシュ移動で逃げるしかない。

ウィンタータワー B1F

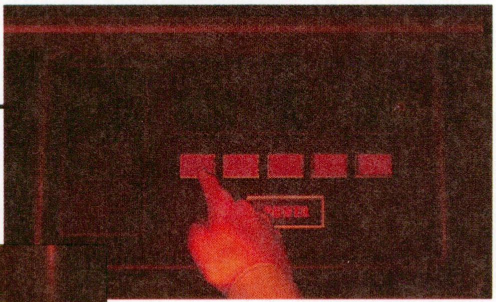
パーカーの部屋へと至る荷物庫で、見えないエネミーとの最初の接近遭遇が待ち受ける。銃を持っていない段階での遭遇なので、とにかく逃げ回りパーカーの部屋へと逃げ込もう。





パワールーム～POWER ROOM～

5つのスイッチをどう押すか？それが問題だ



▶押さなければならないスイッチは3つ。どれを押せばいいかは自分で考えてほしい。

中央にあるパネルをオンにすると、ウィンタータワー全体に電源が供給される。すると、タワーの中にあるエレベータが作動するようになり、各階への移動が可能になるのだ。電源を入れるためには、5つあるパネルスイッチを正確に押さなければならない。

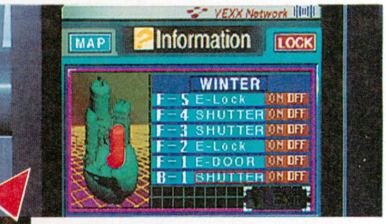


▲正確に3つのパネルスイッチを押すと、ローラがレバーを引く。

スイッチを入れるとタワー全体にエネルギーが入る

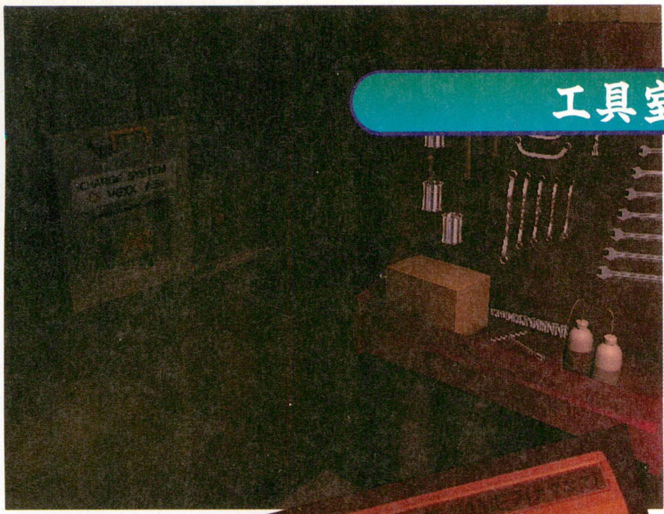


▶電源が入った後は、エレベータも作動するようになるはずだ。



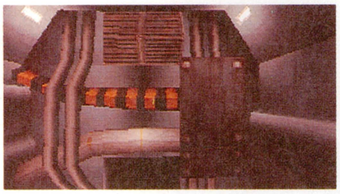
▲シャッターのロックをネットワーク上から解除することもできる。

電撃式 **攻略のキモ**

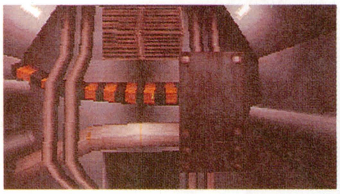


工具室 ～TOOL ROOM～

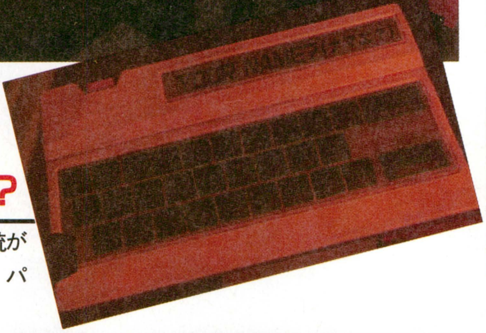
銃のエネルギーチャージャーがあるが、パスワード式のロックがかけられている。〝誰の〟銃にエネルギーをチャージするかを考えよう。



▲ダクト内の通風口から、工具室に入ることができる。場所はＭＡＰ参照のこと。

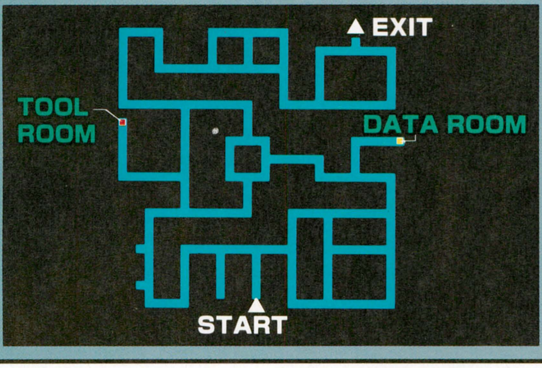


▲部屋の中なのでエネミーも出現しない。ここでセーブしておくといいだろう。



パスワードは？

資料室で手に入る銃が誰のものか考えれば、パスワードは明らかだ。



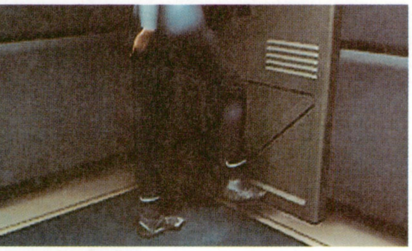
エアダクト

エネミーに追われて、複雑なエアダクト内を抜けることになるローラ。キンバリーの待つタワーの５Ｆに抜けるには、銃を手に入れてエネミーを倒さなければならない。



資料室 ～DATA ROOM～

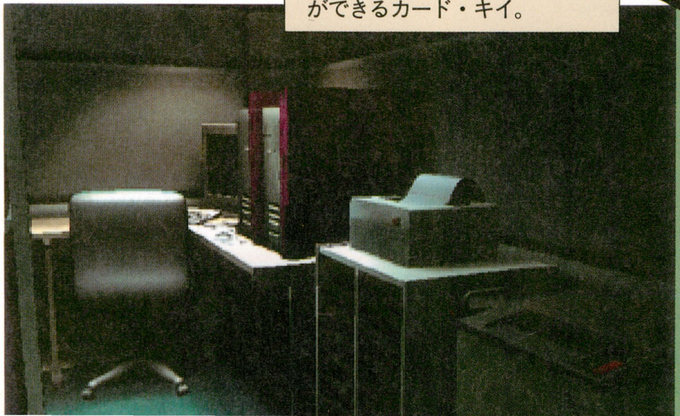
ジョージが管理している資料室。エアダクト内にいるエネミーを倒すためには、この部屋でジョージの銃を手に入れなければならない。銃が手に入ったら工具室に戻って、エネルギーをチャージして弾を撃てるようにすることを忘れずに。



▲ジョージのロッカーの中に銃があるのだが、調べても開けられない……!?



◀ジョージのコンピュータにはＧＥ・キイが。



GET ITEMS



ジョージの銃

すぐにエネルギーが切れるので、何度もチャージする必要がある。



GE・キイ

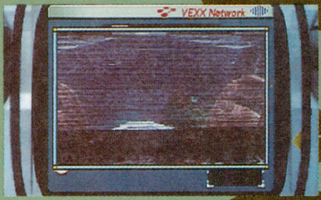
船内のほとんどの電子式ロックを開くことができるカード・キイ。

悩めるプレイヤーに贈る！

パワーアクセス エネミー・ゼロ

キンバリーと会ってからのストーリーはどうなる？

エアダクトを抜けてキンバリーの部屋へ移動すると、物語は急速に人間ドラマの様相を呈してくる。恋人であるパーカーを殺され、エネミーに復讐を誓うキンバリー。しきりに復縁を迫るローラの元恋人、デビッド。謎のコンピュータ技師ジョージ。それぞれが、それぞれの思いを秘めながらエネミーに立ち向かう。彼らはエネミーを撃退することができるだろうか……。



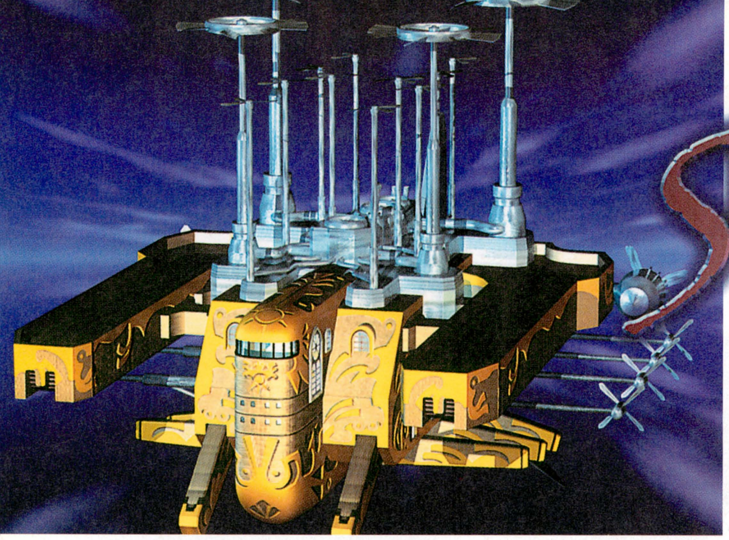
▲キンバリーはここで初めてパーカーの死を知ることになる。



▲ローラの元恋人デビッド。エネミーのことよりもローラが気になるようだ。



ドラマが始まるのはこれからだ！



シャイニング ザ ホーリィアーク

SHINING the HOLY ARK

立体感あふれる演出と、滑らかな敵の動きが魅力の新世代RPG『シャイニング　ザ　ホーリィアーク』。今回はついに攻略に突入し、スタートから山脈の洞窟までのアーサーたちの冒険を追いかける。

SATURN	RPG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ──	業者 ──	
●ソニック	●発売中	●5,800円	

山脈の洞窟までを完全MAP攻略!!

デザイア鉱山～デザイアの村

傭兵アーサーは、メロディ、フォルテとともに、忍者ローディ討伐に向かうが…

一騎当千の傭兵として名高い主人公アーサーは、フォルテとメロディという魔導士コンビとともに、忍者ローディを追いかけてエンリッチ鉱山に来ていた。3人がまさにローディと対決しようとした時に落盤が発生。アーサーたちは瀕死の重傷を負ってしまうが、〝スピリット〟という精霊の力を得て、九死に一生を得る。そして、その瞬間から、アーサーは〝アーク〟をめぐる運命の渦に巻き込まれていく。



▲主人公のアーサーは、パルメキア大陸全土に名をとどろかせる傭兵なのだ。



◀こいつが忍者ローディ。この段階では敵対しているが、落盤後、アーサーとともに行動する。



▶鉱山を抜けた先にある、デザイアの村では、リサとバッソという傭兵コンビと出会う。

デザイア鉱山ダンジョンMAP

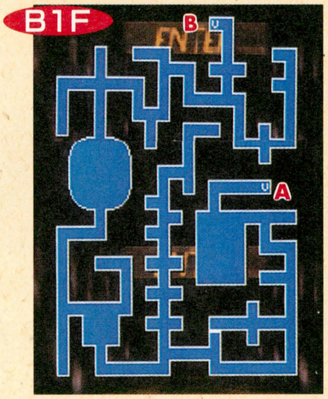
このゾーンにいるピクシー 1

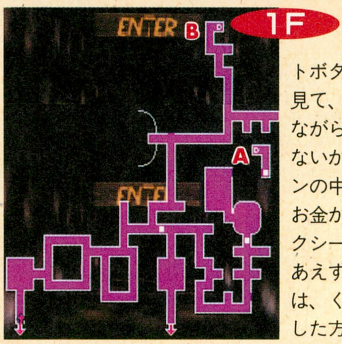


◀いきなり特殊攻撃をしてくる敵もいるのだ。



◀4人の命を救ってくれる"スピリット"たち。彼らの目的は?





スタート直後のダンジョンにしては、いきなり2階層に分かれていたり、現段階では進めない場所があったりするなど、ちょっと複雑な作りだ。とはいえ、スタートボタンを押してマップを見て、自分の位置を確認しながら進めば、迷うことはないから大丈夫。ダンジョンの中には、各種の装備やお金が落ちていて、またピクシーも隠れている。とりあえず現段階で行ける場所は、くまなく調べるようにした方がいいぞ。

出現モンスター

ゴースト（出現方向 前後）



半透明の体がいかにも不気味だが、実力的には最弱の部類。特殊攻撃も持っていないので、サクッと倒すことができる。いわゆるザコモンスターだ。

バット（出現方向 横）



2～3匹の集団を組んで出現するコウモリタイプのモンスター。身を切りさくような超音波攻撃は、連続で食らうとかなりのダメージを受けてしまう。

ゾンビ（出現方向 横）



曲がり角で、目の前を横切るように出現してくる。強力なパンチと、マヒ攻撃を持っているため、序盤ではもっとも用心しなければならないモンスターだ。

ハインドビースト（出現方向 前）



3匹の集団を組んで出現するモンスター。ある程度パーティが強くなると、戦闘中に逃げ出すようになるので、無理に相手にしなくてもいいだろう。

迷いの森

エンリッチ城に向かう秘密の通路が隠されていると言われる深い森。

スピリットの力に導かれて、アーサーとメロディ、そしてローディの3人は、行動をともにすることになった。しかし、メロディとコンビを組んでいた魔導士フォルテは、落盤事故の時に悪霊にとりつかれてしまい、行方がわからなくなっていた。デザイアの村人たちによれば、フォルテはエンリッチの城へと戻っているということだ。しかし、城への道は現在封鎖中で通れない。そこでアーサーたち3人は、迷いの森を抜けてエンリッチの城へと向かうことになった。



▲迷いの森には、ピクシーたち妖精の母をあがめる石碑がある。



◀森の奥の池には迷い犬が。ご主人様のところへ連れていってあげればいいことが…？

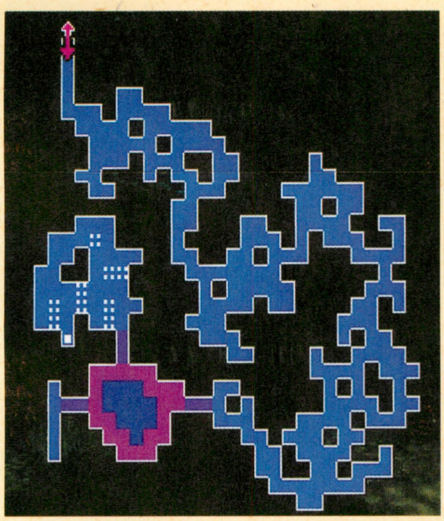
迷いの森ダンジョンMAP

このゾーンにいるピクシー 2

トレントやボーンスレイブなど強力なモンスターが多数出現する。しかも、その名前通りとても迷いやすく広いダンジョンとなっている。くまなく探索するためにも、キャラを成長させるためにも、無理に先に進まないようにしよう。ＭＰや回復アイテムが少なくなったら、何度もデザイアの町に戻った方が効率的だ。無理はしないように！



▲迷ってしまった時は、立て看板を見ればその先に何があるかわかる。



BOSSレイス



さまよえる亡者を呼び出して、パーティ全員の防御力と素早さをダウンさせてくる。常に残りＨＰにたっぷりと余裕を持たせて戦うようにすること。



◀防御力が下がってしまうのが痛い。

出現モンスター

マタンゴ
出現方向 下

地面から、生えてくるように現れてくるキノコモンスター。ワイルドハウンドなどとパーティを組んで現れることが多いが、攻撃力は低いので安心。



ワイルドハウンド
出現方向 前

身を裂く雄叫び攻撃で10近いダメージを与える。他のモンスターとパーティを組んで出現した時は、最優先で倒すようにしないと痛い目に会う。



スケルトン
出現方向 下

通常攻撃の威力はなかなかのもの。ホネだけでできた見た目通りのガイコツなので、ローディの火炎魔法〝かとんの術〟がよく効く。どんどん燃やしてしまおう。



トレント
出現方向 下

迷いの森の中では、文句なしの最強モンスター。口からスラッシュバットを吐き出し、全員に攻撃してくる。ＨＰも高く長期戦になるので覚悟して戦うこと。



ボーンスレイブ
出現方向 下

火炎魔法ブレイズレベル１を唱えてくる魔法型のモンスター。出現速度が非常に速いので、ピクシーによる先制攻撃を狙うのはかなり難しくなっている。



COLUMN ピクシーの探し方

先制攻撃に役に立つピクシーは、いろいろなところに隠れている。宝箱やツボの中にいることはもちろん、一見すると何もない通路の行き止まり部分にもいたりする。たいてい各ダンジョンに１匹以上いるので、くまなく歩き回って探すようにしよう。



▲こんなところにいることも。とにかくあやしいと思ったら、どんなところでも調べてみよう。



▲町の中でのイベントで手に入ることもある。人に物を頼まれたら快く引き受けよう。

いろんなところを探し回るのだ！

CHARACTER FILE①

ドイル

神出鬼没のハーフリング族の忍者。元々ローディの部下であり、ローディを心配してアーサー一行がピンチに落ちるたびに助けに来てくれる。デザイアの村からエンリッチ城へと抜ける迷いの森の洞窟のことを教えてくれるのも、このドイルだ。この後も何かとお世話になる。





▲ローディのことを心から慕っているのがわかる。義理がたい熱血忍者だ。

※ダンジョンMAP記事内のピクシーの数は、編集部で独自に調べたデータです。

森の洞窟〜エンリッチ城下町

迷いの森の墓場から、エンリッチ城下町への洞窟。とにかく広いので注意せよ。

エンリッチの城下町でしきりとウワサになっているのが、王宮つきの魔法指南役となっている魔女リリクスのことだ。どうも彼女が賢者サバトに代わって指南役となって以来、事故や戦乱が相次ぎ、エンリッチには悪いことばかり続いているらしいのだ。

また、語り部の長からは、その昔エンリッチを支配していたというヒュードルという種族についての情報を得ることができた。ヒュードルたちが支配していた時代のエンリッチはちょうど今のように良くないことばかり起きていたらしい。もしやリリクスはヒュードルなのか!?



◀ドイルとの再会。パーティを外からサポートしてくれる頼もしい味方だ。



▲彼女が冷酷美女エリーゼ。ひとこともしゃべらずにアーサーたちを威圧する。

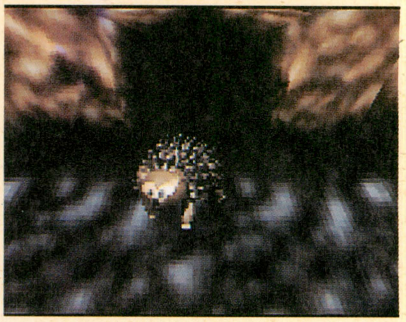


◀語り部の長はさまざまなことを知っている。ちょくちょく訪れて話を聞こう。

森の洞窟ダンジョンMAP

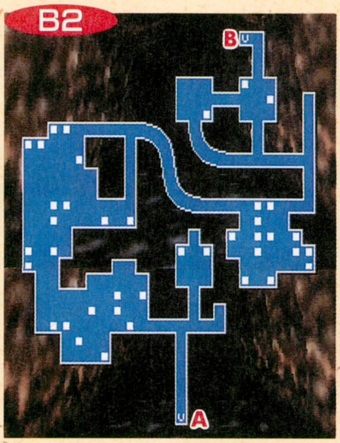
このゾーンにいるピクシー 3

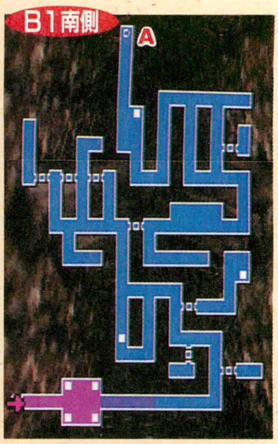
森の洞窟は大きく分けて３階層に分かれている。とにかく広い上に、敵の出現率も迷いの森に比べると高い。全員のレベルを８ぐらいまで上げておかないと安心して歩くこともできないのだ。ダンジョンから一発で脱出できる〝天使の羽根〟を忘れずに用意しておき、ＭＰの残りが少なくなったら、すぐに脱出してデザイアの村まで戻ること。パーティが全滅してしまうと、所持金が半分に減らされてしまう。序盤は何かと物入りなので、お金はなるべく減らさないようにしたい。また、この森の洞窟の中にはピクシーが３匹もいる。すべて見つけ出せば、先制攻撃の威力をアップさせることができる。あやしい場所は必ず調べながら進むように。



▲調べてもモグラが顔を出すだけなんてこともある。単にモグラが動くのを見るだけなんだけど楽しい。







出現モンスター

ブルーワーム
出現方向 下

虫でありながらとても防御力が高いのが特徴。魔法を使わないで倒そうとすると意外に手こずることが多い。たいていは２匹でコンビを組んで出現する。



ドウンゴ
出現方向 横

左右の壁から突然弾けるように出現してくる玉虫のようなモンスター。岩つぶてを投げつけて攻撃してくるが、威力は小さいので相手にしなくてもいい。



ジェリービースト
出現方向 上

天井からドロ〜ンと降りてくるスライム状のモンスター。ネバネバとした液体をふりかけて防御力をダウンさせてくる。ＨＰを自分で回復することもできる。



コブラポット
出現方向 前

ツボの中を調べると突然出現してくるモンスターで、ツボがある場所にしかいない。攻撃力はそれほど高くないが、毒の牙でかみついてくるので用心するように。



COLUMN ピクシーのうまい使い方

先制攻撃が成功するのは、敵が出現し始めてから、終わるまでの一瞬だけだ。その瞬間にⓁⓇボタンで、前、上、左、右、下という、５つの敵の出現方向にぴったり合ったピクシーを選んで発射する必要があるのでけっこう難しい。そこで、常に特定のピクシーにカーソルを合わせておくようにするといい。そうすれば、ⓁやⓇボタンを何回押した時にどのピクシーが出撃するかが固定されるので、いちいちピクシーの確認をせずに済むようになるのだ。これで先制攻撃の成功率がグンと上がるぞ。



前 上 左 右 下

常に特定のピクシーに固定してカーソルを合わせておくように

5種類のピクシーと攻撃方向の関係

ピクシーは全部で５種類いて、それぞれ並んでいる順番と攻撃する方向が決まっている。現在カーソルが合っているピクシーは大きくなっており、Ⓛを押すと左、Ⓡを押すと右にカーソルが移動する。

エンリッチ城〜地下迷宮

古代遺跡の上に建てられたエンリッチ城の地下には広大な迷宮が広がっていた。

魔女リリクスの元にいるというフォルテを助けるため、エンリッチ城内を訪れたアーサーたち3人。しかし、フォルテは悪霊にとりつかれていて、リリクスの片腕として国王の側近役を務めていた。しかも、フォルテだけでなく国王までも悪しきものに魂を操られていたのだ。すぐさま3人は捕らえられ、地下牢へ入れられてしまう。ドイルの助けで牢を脱出した一行は、城の地下に広がる迷宮へと降りた。そこで賢者サバトと出会い、ある使命を授かることになった。



▲もうすでにエンリッチ国全体が魔女リリクスに乗っ取られていたのだ。

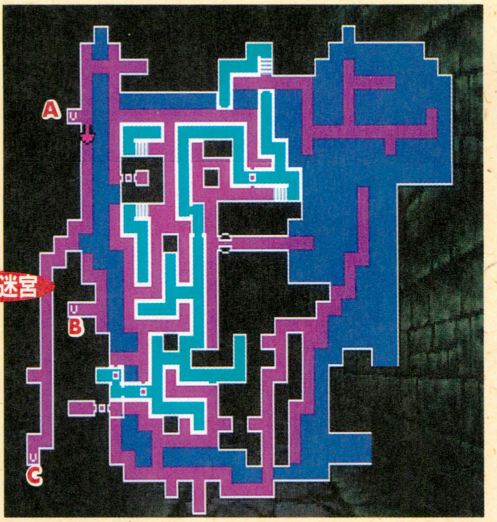


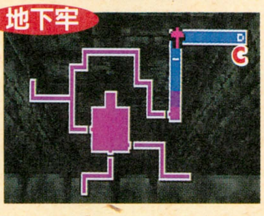
◀サバトはリリクスの野望を阻止するためにアボリジンの洋館に行きガルムに会えという。

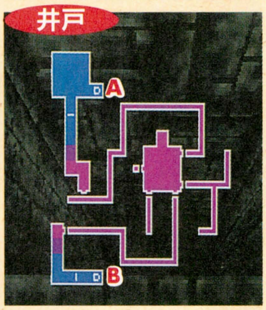
地下迷宮のダンジョンMAP

このゾーンにいるピクシー 2

地下迷宮でのアーサーたちの目的は、アボリジンの洋館に入るための〝金のカギ〟を入手することだ。このダンジョンは、立体的な構造となっていたり、紋章というアイテムを使わないと進めないようになっているなど、かなり複雑だ。幸いボスはいないんだけど、出現するモンスターたちは強敵ぞろい。油断していると何度も全滅することにもなりかねない危険地帯だ。

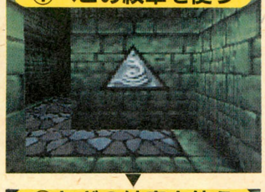






金のカギ入手のポイント

①ヘビの紋章を使う



▶壁が移動し、中2階部分に通路ができる。

②ヤギの紋章を使う



▶隠されていた宝箱が取れるようになる。

③ワシの紋章を使う



▶この奥に〝金のカギ〟があるはずだ。

④金のカギをもらう

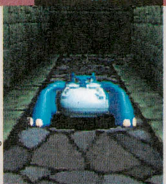


◀このガイコツ騎士はボスではないから安心。彼は、長いこと金のカギを受け取りにくる者を待っていた番人なのだ。

出現モンスター

ストライドポッド
出現方向 前

タマゴを生んでどんどん数が増えていくというやっかいなモンスター。攻撃力もあるので、増えないうちに先制で倒してしまいたい。〝あやかしの術〟に弱い。



ジェルパルシィ
出現方向 下

空中を飛行するクラゲのような形のモンスター。しびれてマヒさせる攻撃を持っているので注意すること。ストライドポッドといっしょに出現することが多い。



シザーズクラブ
出現方向 横

曲がり角からまさしくカニ歩きで出現してくる巨大ガニ。左右のハサミの部分を倒すと、アワを吹いて全体攻撃をしてくる。残りHPをよく見ながら戦うこと。



ヘルスレイブ
出現方向 下

全員攻撃魔法ヘルブラストレベル2を唱えるモンスター。〝まどろみの術〟が効くので、眠らせてから攻撃するようにすると、ダメージを受けずに戦える。



レイス
出現方向 下

迷いの森のボスだったレイスが通常の敵キャラとなって登場。ブレイズレベル2という、全員が30近いダメージを受ける強力な攻撃魔法を持っている。



サイレン
出現方向 下

地下迷宮の中の最強モンスター。かならずダンジョン内の水たまりの部分から出現するので、水たまりの上を通る時は体力を回復させておこう。



CHARACTER FILE②

バッソ

女パラディン・リサとのコンビで有名な傭兵。大きなオノを片手で持っていることからもわかる通り、かなりの怪力の持ち主だ。アーサーたちの仲間に加わった後は、パーティ随一の攻撃力を発揮してくれる。魔法が使えないのがたまにキズだ。



腕力だけは誰にも負けない自信があるぜ!



▲アボリジンの洋館の中でアーサーたちと行動をともにするようになる。

アボリジンの森〜アボリジンの洋館

アボリジンの洋館に住んでいるガルムとは、いったい何者なのか？

賢者サバトによれば、アボリジンの洋館の主人ガルムが、アーサーたちに与えられた使命を知っているということだ。洋館の中に仕掛けられた数々の謎を解き、ボスを倒した一行は、ついにガルムと出会う。巨大な身体に、獣のような顔つき。そう、まさしくガルムは、その昔エンリッチを支配していたヒュードル族の生き残りだったのだ。ガルムによれば、魔女リリクスはヒュードルたちによる千年王国を復活させようとしているらしい。彼女の悪しき野望を阻止するためには、太古の文明が作りだしたという３種の神器をすべて集めなければならない。

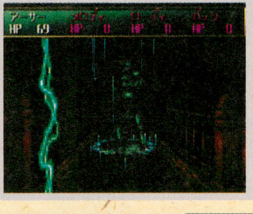


▶ガルム自身は、賢者サバトの手によって呼び出されていたのだ。

BOSS時を刻む戦士



スパークレベル１で全員に30以上のダメージを与えてくる上に、連続攻撃することもある。メンバーのうち１人以上を回復に専念させておかないと、全滅してしまう可能性が高いぞ。



◀スパークレベルーがとにかく凶悪なのだ。

BOSSバンパイア



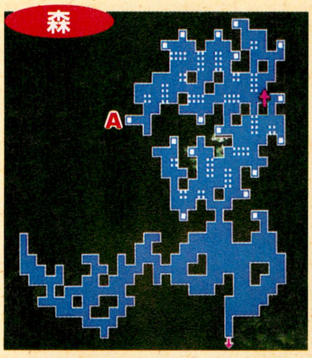
目から怪光線を放って混乱させようとしたり、ＨＰを吸収してくる。メンバーが混乱状態になってしまったら、アイテムや魔法でただちに戻してあげないと、味方の攻撃で倒されてしまう、なんてことになりかねないぞ。



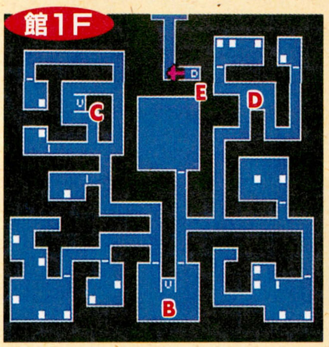
▲バンパイアのビカビカとした赤い視線を見つめたキャラは、心を奪われてしまうのだ。

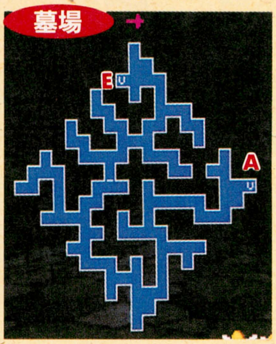
森と洋館と墓場ダンジョンMAP

このゾーンにいるピクシー **5**









森と洋館と墓場の３つのエリアからなるこのゾーン。中でも洋館の中の仕掛けに手こずることが多いので、ここでまとめて解説しておこう。まず、ノブが壊れているドアは、ダッシュで体当たりをすることで破壊できる。２Ｆの神像がある場所で〝聖水の小びん〟を入手したら、１Ｆの台所で使用する。〝むずかしい本〟が手に入るので、２Ｆの本棚に収めよう。この手順で、ボスと出会うために必要なアイテム〝大時計のネジ〟が手に入るはずだ。

◀洋館の最初のボスを倒すと、墓場の地下の奥に入れるようになる。その先にガルムがいるのだ。

出現モンスター

ツインヘッド
出現方向 上

突然上から驚かすように出現してくる双頭のモンスター。全員を攻撃するブレスを持っている上に、攻撃力アップ、ＨＰ回復の魔法も唱えることができる。



バンパイアバット
出現方向 横

コウモリタイプのモンスター。耳をつんざくような超音波で、パーティ全員を攻撃するだけでなく、混乱させてくる困ったヤツ。魔法でイッキに倒そう。



グール
出現方向 前、横

墓場の石棺の中に隠れていたり、墓場の地下の曲がり角で出会う。まとわりつく息を吐き、全員の防御力と素早さをダウンさせてくる。〝かとんの術〟で燃やせ。



マンイーター
出現方向 下

チューリップのようなモンスターで、突然地面から生えてくる。触手による毒攻撃を持っているが、単体で出現することが多くＨＰも少ないので簡単に倒せる。



チェストゴースト
出現方向 前

宝箱の中に潜んでいる。出現速度がとても速いのでピクシーによる先制攻撃はほとんど不可能。ソウルスチルという即死魔法を持っているので速攻で倒したい。



ポイズンモス
出現方向 横

集団で登場し、眠りの粉をふりまいてパーティ全員を眠らせる。攻撃力自体は低いので、たとえ眠ってしまっても大丈夫。起きるまで待って戦えばいい。



スカルウォリア
出現方向 上

ただでさえ攻撃力の高い戦士タイプのモンスターなのに、連続攻撃してくることもある。魔法で防御力を上げてから戦うようにするのがベストだ。



ミラージュ
出現方向 横

さまよえる亡者を呼び出して防御力と素早さをダウンさせてくる。ほとんどの攻撃を受けつけるが、どちらかというと、通常攻撃よりも魔法攻撃が効くようだ。



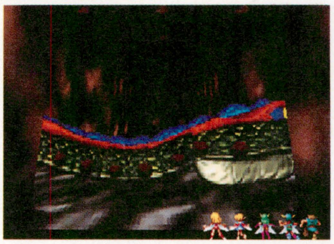
山脈の洞窟

巨大なヘビが横たわっており、山脈の向こう側への通行を阻んでいる。

魔女リリクスの野望を阻止するために、３種の神器を手に入れることになったアーサーたち。まずは最初の神器〝御剣〟を手に入れるべく、南のほこらに向かうことになる。しかし、ほこらに行くためには、エンリッチ城の南にそびえる山脈の洞窟を通らなければならない。山脈の洞窟、そこには人々の通行を阻む大蛇が棲んでいるという。果たしてアーサーたちは無事に洞窟を抜けられるのだろうか？



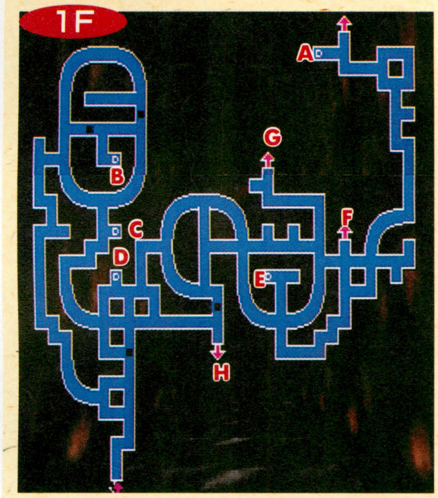
▲元の相棒リサの身を案じるバッソが正式にパーティに加わる。

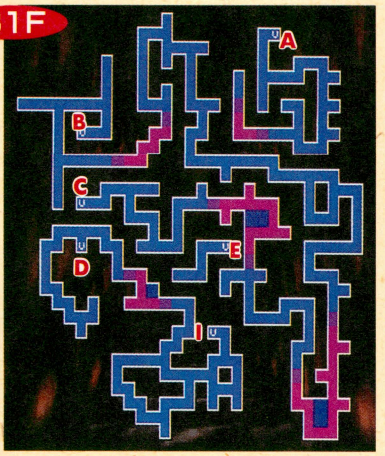

▶これが通路に立ちふさがる大蛇。この大蛇を倒さないことには、洞窟を抜けられない。

山脈の洞窟ダンジョンMAP

このゾーンにいるピクシー 2

今まで通過してきたダンジョンに比べると仕掛けは少ないので、すんなりと進めるはずだ。ただし、２カ所ある洞窟から外に出るエリアは別。ここでは、地面が氷になっているために〝２歩〟ずつしか進むことができない。注意しておかないと、１歩先の落とし穴に落ちてしまったり、歩幅の関係で宝箱を取りもらしてしまう。このエリアを通るときは、マップを見ながら慎重に進もう。









BOSSヘッドバイパー



テイルバイパーと３回戦うと、頭部のヘッドバイパーが姿を現す。しゃく熱の炎を吐いて、メンバー全員が50近くのダメージを受ける。また、かみつかれて猛毒に冒されてしまうと、毎ターン30ものダメージを受けることもある。



▲しゃく熱の炎を連発して食らったら、全滅することにもなりかねない。

出現モンスター

マジカルマッシュ
出現方向 下

目の眩む粉をふりまいてくるキノコ型のモンスター。目が眩んでしまうと通常攻撃の命中率が下がってしまう。その場合は魔法で攻撃すればＯＫだ。



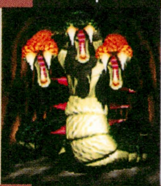
バイキングアント
出現方向 下

全員攻撃魔法ブレイズレベル２を唱えてくる。攻撃を加えると怒りだして次のターンの攻撃力をアップさせる。できれば１ターン以内に倒してしまいたい。



テイルバイパー
出現方向 下

ボスのヘッドバイパーの〝尾〟の部分に当たる。火の粉を吐き出して全員攻撃してくる。ヘッドバイパーと戦うまで合計３回戦うことになるぞ。



ファイアーワーム
出現方向 下

ブルーワームがパワーアップしたモンスター。火の粉を吐いて全員を攻撃する。数匹のマジカルマッシュとパーティを組んで出現してくることが多い。



エアパルシィ
出現方向 前

スパークレベル１による全員攻撃が強烈。集団で登場してくる上に、仲間を呼ぶこともある。全力を尽くしてイッキに倒してしまわないと後がたいへんだ。



ベノンゾンビ
出現方向 下

ネバネバとした液体で素早さをダウンさせる。さらに毒のツメで引っかいてくることもあり、見た目通りの気色悪い攻撃が得意。分裂して増殖することもある。



CHARACTER FILE③

リサ

凄腕の傭兵として知られる美貌の女性パラディン。凛とした眼差しと、キュッと結んだ唇から、強い意志の持ち主であることがうかがえる。竜戦士バッソとコンビを組み、大陸各地で仕事をこなしてきた。戦乱で滅亡してしまった国の王女さまだったというウワサもある。国家再建のために、真の仲間と強い武器を探し求めて旅を続けているというが……。





▲熱血漢のバッソと比べると、沈着冷静。クールな女剣士だ。

融合技もバッチリわかるお助かり攻略

Riglordsaga 2
リグロード サーガ

『リグ2』の攻略も大詰め段階！今回はガルザードとの決戦からミュウたちがリグロードに戻るまでをサポート。融合技リストもあるぞ。

SATURN	RPG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ——	業者 ——
●セガ ●発売中 ●5,800円		

中盤から終盤までを、チャーっと速攻攻略！

攻略チャート

ここでは、前号に引き続きミュウたちの冒険をチャート形式でフォローする。注意しなければならないモンスターや、ボス戦時のバトルのコツなども解説するので、ぜひぜひ参考にするべし。

前回までのおさらい

古代魔法文明の力を利用して、世界征服を企む魔導国家カダールにより、リグロード大陸を追われてしまったミュウ一行。だが、カダールの野望を阻止しようという強い意志のもとに集まった仲間たちとともに力をつけ、カダールを統治する７人委員会の塔にまで歩みを進めた。そして将軍ガルザードと対決しようとしていた……。



▲ついにミュウたちは、カダールを統治する７人委員会のおひざ元にまでやって来たのだ。

CHART

23.アレクトリア図書館 目標レベル18

ハイランドの町に向かう前に、知識の宝庫であるアレクトリア図書館に向かい、過去の文献を調べることになる。


◀図書館の館長をつとめるのは、アンジュの父だ。

24.ハイランドの山道 戦 目標レベル19

ハイランドの町へ向かうには、マップの真ん中に立っている枯木を倒して、崖を通過できるようにする必要があるぞ。


◀この枯木を"調べる"と、倒れて橋がわりになる。

25.ハイランドの町 SHOP 目標レベル19

ハイランドの住民は、７人委員会を熱狂的に支持しており、ミュウたちには冷たい。買い物を済ませたらスグに立ち去ろう。

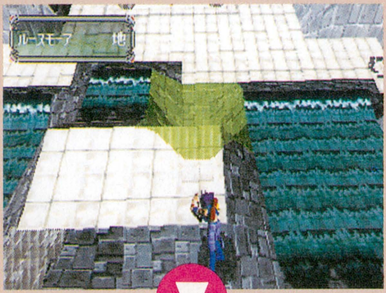


◀7人委員会に不満がないなんて……。

26.７人委員会の塔 戦 ボス 目標レベル21

スタート地点の周囲にあるジェネレータから、敵が際限なく発生してくる。しかも、ミュウたちの進軍ルートの後ろから発生してくるので、ちょうど前後を挟まれるような形になってしまうのだ。挟み撃ちされないようにするために、マップ中央の階段部分の地形にルースモーアをかけるといい。後ろ側の敵の動きを止めて、前方の敵だけに専念することができるのだ。

ルースモーアで追手を断つべし


▶狭くなっているこの階段部分にルースモーアをかけて地形を下げるのだ。



▶効果が続くのは3～4ターンなので繰り返しルースモーアをかけること。

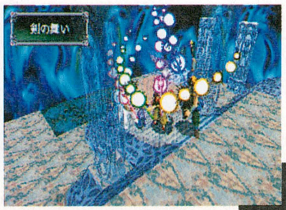
要注意モンスター

強弓兵


射程も長く、威力もある"マルチショット"がコワい。移動力の高いキャラで早めに倒そう。

BOSS ガルザード HP7000


１ターンに２度行動ができる上に、HP500以上のダメージを与える"剣の舞い"という最強技を持っている。まともに戦うと、この技で次々と味方が倒されてしまうので、"防御シールド"を張って、その中で戦うようにしよう。また、際限なく出現する親衛隊は無視してガルザードに攻撃を集中すること。



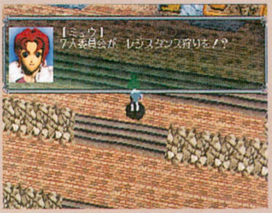
▶"剣の舞い"の威力も、シールドの中にいれば減る。

チャートの見方

戦：その場所で、戦闘があることを意味しています。
ボス：その場所で、ボスとの戦闘があることを意味しています。
仲：その場所で、仲間キャラが増えることを表しています。
SHOP：その場所で、武器、防具、アイテム屋があることを意味しています。

27.港町ポポロン SHOP 目標レベル21

ガルザードを倒して、港町ポポロンに戻ってみると、町は壊滅状態になっていた。７人委員会の統治に反対していたレジスタンスを討伐するために、町ごと焼かれてしまったのだ。



▲レジスタンス狩りと称して、罪のない住民全員を殺すなんて……。

28.アレクトリア図書館 目標レベル21

港町ポポロンからリグロードへと戻るルートを断たれてしまったミュウたち。そこで、アレクトリア図書館で、空を飛ぶことができる太古の船〝イクシーズ〟の情報を探すことに。



▲館長の本棚の下に、極秘文書が収められた地下書庫があるのだ。



ラスティの耳よりコラム ぐりぐりリグ①

●敵の足を止めるのも重要です

後半のマップになると、敵がどんどん出現してくるようになりますよね。そこで役に立つのが特殊魔法です。地形を変化させたり、出現ポイントそのものをふさいでしまえば、際限なく出現する敵を気にせずにすむようになります。

ルースモーア



◀階段状の地形では、この魔法が威力を発揮してくれる。

ブロック



▶ジェネレータを〝ブロック〟するのもありだ。

29.地下通路 戦 目標レベル23

地下書庫の奥で、あやしげな通路を発見したミュウたち。溶岩が煮えたぎる通路の中では、天蓮元帥を始めとする強敵たちが待ち受けていた。しかし、進軍を止めるわけにはいかない。通路の先には〝イクシーズ〟があるのだ。



◀スイッチブロックを押せば、溶岩の対岸に渡れる。

要注意モンスター WANTED 天蓮元帥



〝マジックドレイン〟でMPを吸収してくる。自然回復能力も持っているヤッカイな敵だ。

30.グラビティ SHOP 目標レベル23

長老に会って、〝古代のカギ〟をもらう。このカギは、死の砂漠を越えた先にあるピラミッドに入るために必要なものだ。



◀ピラミッドに、イクシーズ復活の秘密がある!?

31.死の砂漠 戦 目標レベル25

灼熱の砂漠の上では、毎ターンごとにHPが50前後減ってしまう。各キャラの残りHPには常に注意したい。また、飛行キャラ以外は移動速度も大きく下がる。飛行キャラを突出させると、まわりをサポートするキャラが追いつけなくなってしまうこともある。リザードを始め、敵の攻撃力も高いので、常に集団で行動させるようにしないと、何人もの味方がやられることになるぞ。



▶こんな風に、飛行キャラを単独行動させてはいけない。常に集団で行動しよう。

32.ピラミッド 戦 ボス 目標レベル28

ピラミッド１Fの、神像が２体いる部屋には大きな段差があり、そのままでは先に進むことができない。この段差を乗り越えるためには、地形魔法を利用して段差を下げる必要があるぞ。ジェネレータから出現してくる敵は、狭い扉の前でブロックの魔法などを使って動きを封じてしまおう。ボスの神像を倒すと、イクシーズを復活させるために必要な〝ガルマンオーブ〟が手に入る。

要注意モンスター WANTED ゴースト



通常の攻撃は受けつけず、神聖武器か魔法でしか攻撃できない。ラスティの魔法で倒せ。

段差は地形魔法で乗り越えろ！



▶傾斜のきつい、この斜面は、通常では登ることができない。



▶ルースモーアを使って階段を作れば先に進めるようになるぞ。

BOSS 神像 HP1400



〝クェイクスタンプ〟という強烈な技を持っているが、この技は地面から浮いていればダメージを受けることはない。神像はクェイクスタンプしか攻撃方法を持っていないので、空中に浮かべる〝フライサー〟の魔法さえかけてしまえば、ダメージを受けることなく倒すことができる。



▶飛行キャラもクェイクスタンプを受けることはない。

33.海底神殿 戦 目標レベル30

青いブロックを調べるたびに床が上下動するようになっている。この仕掛けを使えば、ジェネレータから出現する敵の追撃をくい止めることができる。アザエルという即死魔法を使う敵から逃げるためにも、この仕掛けをうまく活用したい。正面奥の台座にガルマンオーブを置くと、天駆ける太古の翼イクシーズが復活する。

要注意モンスター WANTED

アザエル



〝ジャジメント〟という即死魔法を持っている。成功率は低いが、射程が4と長いので注意。



ブロックの仕掛けを利用する

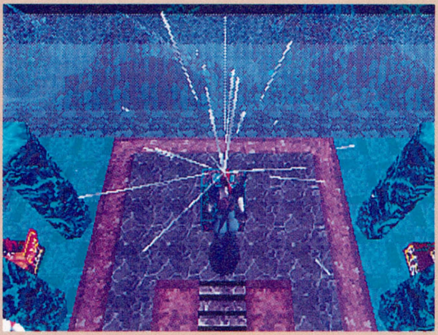


◀この青いブロックを調べると、床が上下動するのだ。



▶この仕掛けを利用しないと奥に進むこともできないぞ。

台座にガルマンオーブを置く



▲神殿の奥にある台座に、ピラミッドで入手したガルマンオーブを置く。すると、突然周囲がまばゆい光に包まれる。イクシーズの復活の瞬間だ。

34.ザルマの町 SHOP 目標レベル30

イクシーズに乗り、リグロード大陸まで戻ってきたミュウたち。しかし、祖国を捨てて逃げ延びたとみなされていたミュウは、住民たちから冷たい目を向けられてしまう。



▲カダールに対抗するべく仲間を連れてきたのにそんなこと言わなくても……。

ラスティの耳よりコラム ぐりぐりリグ②



●ときには浮くのも大切なのです

みなさん、フライサーという魔法を使ってますか？　この魔法をかけられると、しばらくの間、空中に浮くことができます。空中にいると、マグマや熱砂など地形から受けるダメージをなくすことができるんです。また、そのままでは落下してしまう奈落の底の上などもスイスイと進めます。直接相手を攻撃できる魔法ではないですが、効果は絶大。うまく使えばマップ攻略がグンと楽になりますよ。



▲ホラッ。ふだんは歩けない場所の上にも移動できるでしょ。ただし、数ターン後には効果が切れるので注意しよう。

35.ドラグーン城 戦 ボス 目標レベル31

ついに、ガルザードによってカダールに奪われてしまった、ドラグーン城を取り戻す時がやってきた。このマップで、特に注意しなければならないのが、重歩兵が持っている〝クラッシュ〟という技だ。この技を食らうと500以上のダメージを食らってしまう。重歩兵が近くにいる時は、先制攻撃で倒してしまおう。



▶〝オメガアロー〟など遠距離射程の技で素早く倒せ。

BOSS HP2000 グル

戦闘後に再移動してくるが、攻撃力そのものはそれほど高くない。〝カオスサイト〟という混乱を誘う技も持っているが、成功率は高くないので、意外に簡単に倒せるはずだ。





▶見た目はハデなカオスサイトだが、成功率は低いので安心。

36.国境 戦 目標レベル31

シナラミ、ラスティ、ナズナの3人で戦うことになるが、強い敵は出現しないので大丈夫。ここまでクリアしてきた3人ならアッという間にクリアできる。



▲魔法攻撃を仕掛ける敵が出現するが、威力じたいは低い。

37.大地の叫び 目標レベル21

霧が周囲を包み込み、いかにもあやしい雰囲気が漂っているのがこのマップ。実は、このマップはただ通過するだけではクリアしたことにならないのだ。



▲とりあえず一度通過すれば、どうすればいいのかわかるはずだ。

融合の法則

ここでは、融合技のリストを紹介するとともに、融合のポイントについてくわしく見ていく。このリストがあれば、どの技とどの技を融合させればいいか、即座にわかるようになっているぞ。



▶新しい技が手に入った時ほどうれしいことはない。ぜひ自分の手でリストに乗っていない技を見つけ出してほしい。

技を融合するためには、かならず1ターン消費することになり、しかも正しい組み合わせになる確率はあまり高くないため、積極的に融合しているプレイヤーは少ないかもしれない。だけど、下のリストを見てもらえばわかる通り、融合技はとても〝使える〟ものばかりなのだ。リストの〝融合法則〟の欄を見れば、どの技とどの技を組み合わせればいいかスグにわかるので、さっそく融合させてリストに載っているすべての技を覚えてほしい。ただし、スキルレベルが未熟だと、融合じたいを成功させることができても、その時点で融合技を使えない場合があるので注意しておこう。ちなみにここで紹介している融合技は、ゲーム中盤までに覚えられる技を使ったもの。まだまだ他にも融合技はあるので、がんばって探し出してほしい。

奥技書のありか



◀アレクトリア図書館の書庫の中に〝マインドワード〟がある。



▶〝西の森〟の奥の宝箱の中には〝ブラックワード〟がある。

融合時のポイント

①奥技書を見つける



▶奥技書があれば、技の融合がしやすくなる。奥技書のありかは右上のコラムを見よ。

②レベルが足りないと使えないことも



▶せっかく覚えた融合技もレベルが未熟だと使うことができないのだ。

③1ターン消費する



▶かならず1ターン消費する。成功率は低いので、弱い敵がいるところで試みよう。

融合技リスト

スキル	融合技名	融合法則	効果	範囲	消費MP	使えるレベル	射程
剣	ソードラッシュ	クラッシュ+治療呪文	それなりの攻撃力はあるがMP消費が多い	敵1体。貫通する。	10	3	2
忍道	轟鳴斬	烈風斬+サンダー	エフェクトはハデだが威力は低い	敵1体。貫通する。	9	3	2
	雷神斬	円空斬+サンダー	遠く離れている敵を雷の刃で切り裂く技。	敵1体。貫通する。	0	19	3
鳥	スルーダイブ	回復呪文+放す	攻撃力が高い技だが、MP消費も激しい。	敵1体。貫通する。	25	2	2
	ヒールダイブ	放す+メガヒーリング	飛び越えながら、回復のパワーをふりまく。	仲間3本直線。貫通する。	16	18	3
竜	リトルストーム	ストーム+サンダー	それなりのダメージは与えられるけれど……。	3本直線。貫通する。	20	3	2
	ウィンドカッター	ウィンド+サンダー	風の刃を前方に打ち出して攻撃する技。	敵1体。貫通しない。	30	8	3
盗賊	チェック	MP盗む+治療呪文	モンスターの持ち物や所持金を調べる。	敵1体。貫通する。	2	3	6
	MP盗む	HP盗む+治療呪文	モンスターからMPを奪いとることができる。	敵1体。貫通しない。	0	13	4
弓	ランダムショット	スパイラルアロー+炎呪文	攻撃力は高いが、命中率は低い。	3本直線。貫通しない。	8	3	3
	フレイムアロー	スパイラルアロー+ファイアボール	炎の矢で敵を射る技。敵を貫通する。	直線。貫通する。	17	8	3
	ホーリーアロー	マルチショット+ホーリーレイ	聖なる矢3本で敵を攻撃する。	3本直線。貫通する。	26	22	5
砲術	祝砲	手投げ弾+フリーズブラスト	音はハデだが、与えるダメージは低い。	敵1体。貫通する。	6	2	5
	火炎砲	火炎銃+風呪文	3本の炎を吹き出し、敵を焼き尽くす技。	3本直線。貫通する。	16	14	3
	凍結爆弾	手投げ弾+フリージング	落下地点で爆発して凍結ガスを吹き出す技。	爆弾。貫通する。	10	16	4-3
熊	熊の踊り	スタンプ+キュアヒーリング	ただ熊が飛びまわるだけの技。使えない。	自分だけ。	2	4	0
	クェイクスタンプ	ボムスロー+ファイアボール	飛び跳ねて、広範囲に地震を起こす。	円形。貫通する。	10	13	3
	フレイムスロー	ボムスロー+ファイアブラスト	投げつけた火炎が爆裂して周辺にダメージ。	爆弾。貫通する。	21	22	4-3
	ヒールスタンプ	スタンプ+回復呪文	飛び跳ねて、周囲の敵に回復の波を送る。	円形。貫通する。	23	26	3
精	雄叫び	風の助け+サンダー	雄叫びで力を奮い起こす。MP+10回復。	自分だけ。	5	3	0

機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY II 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

「機動戦士ガンダム」の影にあった、もう1つの一年戦争を描くOGSの第2弾が登場！　この物語の中で生き延びるために、必要なポイントを攻略しよう！

SATURN	STG	前回紹介 '97年1月号
前評価 読者 ———	業者 ———	
●バンダイ	●発売中	●4,800円
INTERFACE/備考	ツインスティック対応	

キミは蒼い死神を乗りこなせるか?!

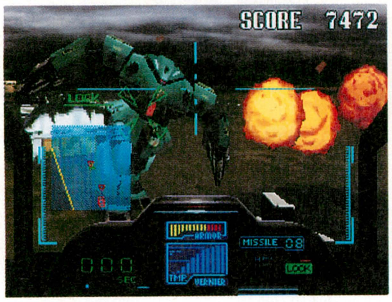
『Ⅱ』で大事なことは、MSの操作方法に2つの変更が加えられたということ（詳しくは下を参照）。また、前作を中尉でクリアしていれば、『Ⅱ』をその階級で進めることができるぞ。そして、前作と同様に全ステージを評価B以上でクリアすれば、大尉に昇進することができるのだ。もちろん、これらのデータは『Ⅲ』に受け継がれ、物語やエンディングの展開に影響してくる。そのためにも、この新たな操作を使いこなして、MSを手足のように動かせるようになっておこう！



◀前作で昇進したデータがあれば、『Ⅱ』を中尉としてプレイできるぞ。

その1 Ⓩボタンで急制動

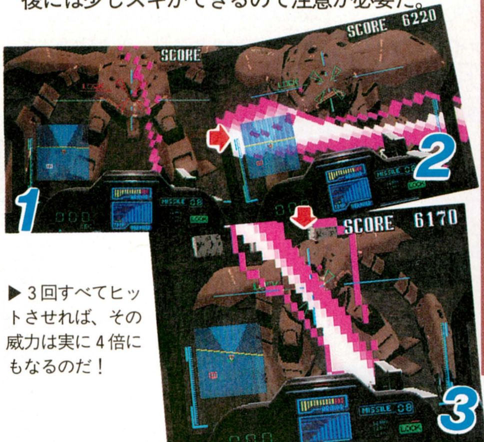
ダッシュ中にⓏボタンを押すことで、その場で急ブレーキがかけられるようになったのだ。これを使えば、無駄な動きを減らして敵を素早く倒すことができるようになるぞ。この「素早く」というのは、『Ⅱ』ではかなり重要なので、なるべく早く使いこなせるようにしておこう。



◀サーベルを狙ったのに外れて離れてしまった、ということがなくなるぞ。

その2 ビームサーベル3段斬り！

敵に接近してビームサーベルのコマンドを連続入力することで、最大3回まで斬りつけることができるようになった。ただし、3回斬った後には少しスキができるので注意が必要だ。



▶3回すべてヒットさせれば、その威力は実に4倍にもなるのだ！

ツインスティック対応!! さて、その使い心地は!?

『電脳戦機バーチャロン』でおなじみの、2本のレバーでまさにロボットを操縦するかのような感覚が楽しめるツインスティック。『ガンダム外伝』もこの『Ⅱ』から対応するようになったが、さて実際に使ってみると……操作性は、残念ながらパッドに軍配があがるだろう。感覚的な素早い操作よりも、照準の正確なコントロールが必要なこのゲームでは、前作から慣れ親しんでいるパッドの方が確実。

だが、ツインスティックのいかにもロボットな操作感も捨てがたいので、こちらに慣れてみるのも面白いだろう。





▲◀ライフルはともかく、サーベルの狙いが付けづらいのがネック。



『蒼き運命』
逃れられない流れが動き始める

STORY
ジオン軍の攻撃を受けて墜落した友軍のミデア輸送機。その積み荷を回収せよ、という命令を受けたユウの部隊は、さっそく現地に向かう。そんな中、ユウにだけミデアに向かう調査ヘリの護衛という別の命令が与えられた。「よろしく頼むよ、エースパイロットくん」ヘリに乗る技術士官、アルフ・カムラがユウのジムを見て言う。だが、戦場に隠れたもう1つの蒼い影もまた、ユウのジムを見ていることを、彼らは知らない…。

『ガンダム外伝Ⅱ』MS図鑑① MS-6K ザクキャノン

おもに後方からの支援を目的として開発された、キャノン砲装備タイプのザク。さらに2連装ガンポッド×2を装備しており、その火力は相当なもの。ただし、機体バランスは良いとは言えず、格闘戦には不向き。

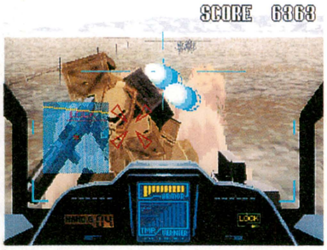


このミッションのポイントは、自分の任務は調査ヘリの護衛である、ということ。敵MSにかまけていてヘリがダメージを受けると減点されてしまうので、まずは敵の対空車輌をハンドグレネードを使ってさっさと破壊してしまおう。

5機のザクと2機のザクキャノンを倒すと、イフリート改が登場する。こいつは自機のダメージが90%を越えると撤退してしまうので、なるべく損害を抑えて登場させ、撤退するまでにできる限りダメージを与えて得点を稼ごう。

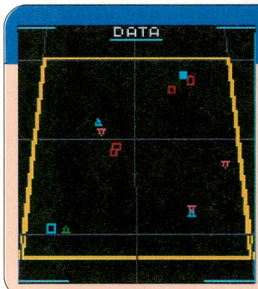


▲さすがにジムでは歯が立たない。倒そうなんて思わないように！



▲敵MSは全体に攻撃力がアップしている。ダッシュと急制動を使って攻撃を避けよう。

MISSION-1作戦マップ



マップ左下のスタート地点と右上のミデアを結ぶ対角線上に対空車輌(赤い四角)がいる。こいつらを全部片づけて、ヘリが着地したのを確認したら（着地すればもうダメージは受けない）ザクを倒しに行こう。



『その名はブルー』
蒼い死神の鎌が冷たく輝き始める

STORY
ミデアから回収されたのは、かつてユウたちを襲った蒼いMS、ジム・ブルーディスティニーだった。そしてユウは、なんとブルーのパイロットに任命されてしまう。とまどう間もなく新たな命令が下る。それは、ジオンのミサイル基地防衛網を単独で突破しつつ味方ヘリを援護、さらにその基地を破壊するという過酷なものだった。だが、アルフは「お前とブルーならできる」と言い放つ。そして、それに応えるように、ブルーが冷たく輝いた…

『ガンダム外伝Ⅱ』MS図鑑② MS-07E ズゴックE

水陸両用MSの完成形とも言えるズゴックの中でも、Eタイプは高威力の内蔵火器を始めとした高性能を誇っている。中でも回避能力は群を抜いており、機動力と合わせて格闘戦では手強い相手となるだろう。



このミッションのポイントも、ヘリの援護にある。MSよりも対空砲台の破壊を優先すべし。ヘリ部隊はマップ右、左、中央の順に登場するので、砲台もこの順番で破壊。対空砲台はミサイル（なくなったらバルカン）、ミサイル砲台はライフルで攻撃だ。全滅させたら次はMS。最初はズゴックEとハイ・ゴッグ4機がいる。ハイ・ゴッグの方が戦いやすいのでこちらから片づけよう。ズゴックEはライフルを回転して避けるので、1発撃って避けさせ、起き上がりにライフルを重ね、ひるんだところにビームサーベルが有効。

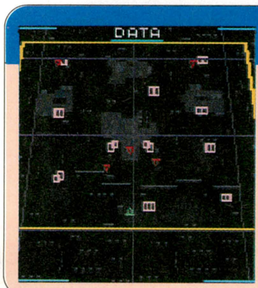


▲対空砲台は障害物の影に隠れている。レーダーをよく見て。



◀ズゴックEは転がって避ける。起き上がりに合わせてライフルだ。

MISSION-2作戦マップ



スタート直後にマップ左側（開始時の方向。以下同じ）へダッシュ、奥に向かって砲台（白い四角）を壊しながら進む。左を壊したら右へ回って1回手前に戻り、また右奥→中央手前→中央奥と砲台を破壊しよう。

●ガンダム外電 ここでは『ガンダム外伝』に関するウンチクをひけらかします。まずは、レーダーが効かないミノフスキー粒子の影響下で、なぜレーダーが表示されるのか？　というツッコミ。これ実はレーダーではなく、全周囲カメラの映像を元に敵味方の位置を表示するシステムなんですって。



『タイムリミット』蒼い咆哮が闇を疾る

STORY

敵の防衛網を突破し、ミサイル基地にたどり着いたユウ。だが、ミサイルはすでに発射態勢に入っていた。このままでは仲間の部隊が危ないっ！　方法はただ1つ、ミサイルが発射される前にコントロール施設を破壊するしかない。そしてそれができるのは、一定時間だけMSの能力をパワーアップさせる〝EXAM〟システムを搭載したブルーだけなのだ。タイムリミットは共に300秒。ユウはためらうことなく、死神の真の力を解放した…！

ハッキリ言って最難関！

上にもある通り、このミッションは『外伝Ⅱ』で一番難しいぞ。時間制限や5カ所に分散したコントロール施設ももちろんだが、ザクが12機、グフが3機、基地内の砲台に至っては20機以上と、やたらと敵の数が多いことが最大のポイントだ。囲まれて一斉射撃されたら、〝EXAM〟を発動させたブルーといえどもタダではすまないだろう。

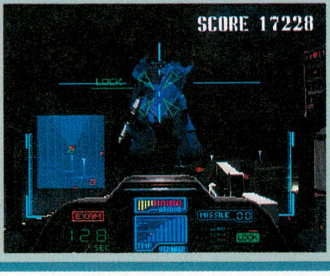
だが、もちろん方法がないわけではない。それでは、いかにこの難関を乗りきって敵ミサイルの発射を阻止するかを、順を追って解説していこう。



▲〝EXAM〟システムは、機体の耐久力だけは上げてくれないぞ。注意しよう。

『ガンダム外伝Ⅱ』MS図鑑③　MS-07B グフ

ザクの次の世代に当たるジオンの量産MS。地球圏での運用に特化したMSであり、ドムの量産が始まった後もかなりの数が生産された。格闘能力の高さには定評があり、好んで使用するエースも多かったという。



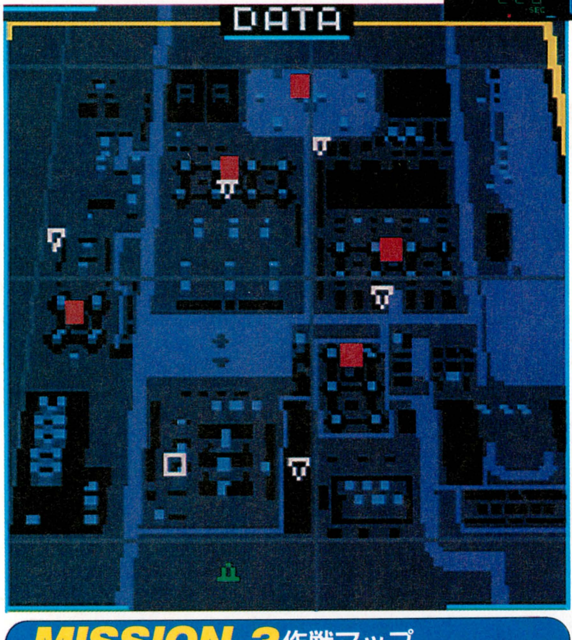
1. まずは防衛施設を黙らせろ！



▲ジャンプ中も動いていた方がよい。

ミッションが始まったら、近くのザクは無視して右側手前のコントロール施設を目指そう。途中にある背の高いミサイル砲台は、横方向の誘導能力が高い強敵。だが、上下の誘導はそれほどきつくないので、ジャンプしながら攻撃しよう。ここでは、単発のライフルよりも連射の効くバルカンが有効だ。

コントロール施設は、ライフルを2～3発撃ち込めば破壊できる。この時、ⓁⓇボタンを使って常に動いていないと集中攻撃を食らうぞ。右の2つの施設を破壊したら次はマップ奥へ。

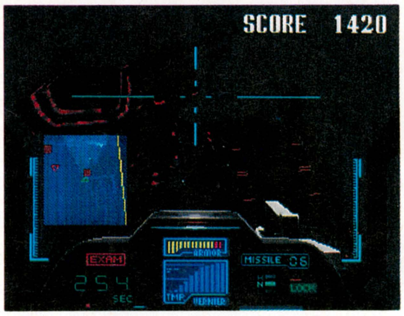


MISSION-3作戦マップ

赤い四角が、ミサイル発射コントロール施設の位置だ（マップ一番奥の赤い四角がダブデのいる位置だ）。ミッションが始まったら、右側の手前から回り込むように破壊していこう。最後にコントロール施設を残して稼ぐ時は、きちんとマップを確認して場所を把握しておかないとタイムオーバーになってしまうぞ。

2. ダブデはミサイルを使って早めに破壊！

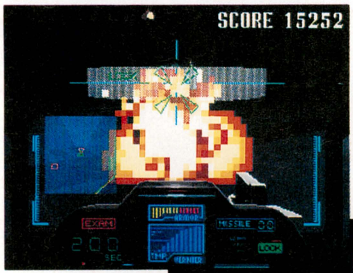
基地の奥にいるダブデ陸戦艇は、攻撃力も耐久力も高いやっかいな敵。あまり近づかずに、ミサイルを叩き込んで速攻でカタをつけよう。この時注意するのは、ダブデは左右2つのブロックで構成されている、ということ。片方だけ破壊して後ろを見せたりすると集中砲火を受けるぞ。2回爆発するまで攻撃を続けよう。



◀片側だけ破壊しても、もう片側は何もなかったかのように攻撃してくる。注意！

3. 時間ギリギリまで敵MSを倒す！

ダブデを破壊したら、そばにあるコントロール施設も破壊、これで残りは1つになる。後は、時間の許す限りMSを破壊して得点を稼ごう。これをするとしないとでは大きくポイントが変わるのだ。この時も、まず周囲の砲台を破壊しておいてからにしないと痛い目を見るぞ。残り時間が10秒位になったら、最後のコントロール施設を破壊してクリアだ。



◀もしミサイルが余っているようだったら、遠慮なくぶち込んでやろう。



▶コントロール施設からあまり離れずに戦うのがいいだろう。

●ガンダム外電　前作はステージごとに評価の基準が違いましたが、この『Ⅱ』はどのステージも共通、6万点以上がA、5万点以上がB、4万点以上がC、3万点以上がD、それ以下がEです。精進してね。



『ジオン掃討作戦』
死神が魂を刈りに来る

STORY
満身創痍になりながらも、なんとかミサイルの発射を阻止したユウ。だが、休む間もなくカリフォルニアベースへ向かい、本隊が行っている掃討作戦に合流せよ、との任務が与えられる。ユウは、貴重なデータが取れたと喜ぶアルフを残し合流地点へ急ぐ。そこでは、いつもと変わらない仲間たちが戦っていた。さっそく作戦に参加するユウを迎える仲間たち。だがそれは、ジオンの兵士にとって死神が1人増えただけにすぎなかった…。

『ガンダム外伝Ⅱ』MS図鑑④ MS-09 ドム

もはやおなじみとなった、ジオンの局地戦用MS。ホバーエンジンを搭載して、その巨体に似合わぬ機動力を発揮する。カリフォルニアベースでは、MS汎用のマシンガンを装備したタイプが確認されている。



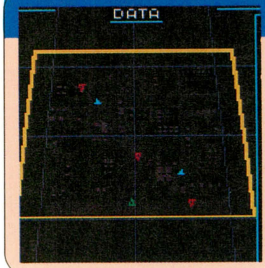
ここでは、ドム6機と味方のジム2機が登場する。フィリップとサマナのジムは果敢にドムに戦いを挑んでくれるが、どうしても2対1になってしまうのでハッキリ言って不利。そこで、早めに近くのドムを倒してから、彼らの救援に向かうようにすべし。味方はピンチになると通信を送ってくるが、「なら、それまでは大丈夫」なんて思っているといつのまにか倒されていることもあるので注意しよう。ちなみに、マシンガンを持っているドムの方が耐久力が高いぞ。


▲ジャイアントバズを持っているドムの方が倒しやすいのだ。



▲仲間が敵を倒してしまうと得点にならない。うまく横取り（？）してしまおう。

MISSION-4作戦マップ

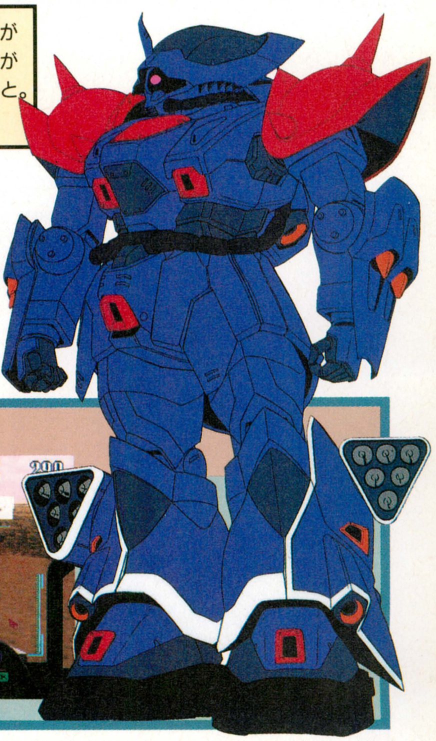


マップ右下にサマナのジム、左上にフィリップのジムがいる。ドムは初め3機しかいないが、そのうち増援が来るので、最初にいるドムは早めにやっつけてしまおう。基地の建造物は壊すと得点になるぞ。



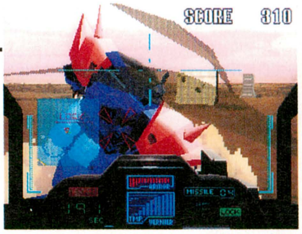
『宿命の対決』
死神VS魔神! 蒼い魂を賭けた戦い

STORY
カリフォルニアベースのジオン軍を掃討し、安堵の息をつくユウたち。だがそこに、ニムバスの駆るMS、イフリート改が現れ、それに共鳴してブルーがEXAMを発動してしまう。生き残る道はただ1つ、目の前の敵を倒すこと。死神と魔神、同じ魂を持った2つの蒼い力が、今、激突する!!



全ての技を駆使して戦え

このミッションの敵はニムバスの乗るイフリート改1体のみ。こいつは前作のブルー並みに強いぞ！ 対するブルーは、EXAMが発動しているため300秒後には止まってしまう。決着をつけるためには、まずサーベルが当たる距離を保ちながら、イフリート改が足を止めてミサイルを撃ち始めたところを横に回り込んでライフルを当て、よろけたところにサーベル3段斬りを当てていくのがいい。サーベルを2回で止めて、ミサイルを撃ち込むのも有効だ。距離が離れてしまった時は、ミサイルを撃ってその爆風でよろけたところを攻撃しよう。後は、ここまでの戦いで得た力のすべてを出すだけだ。健闘を祈る！



◀ヒートサーベルをかわした時がチャンス！ ビームサーベル3段斬りを入れよう！

『ガンダム外伝Ⅱ』MS図鑑⑤ MSN-08TX［EXAM］ イフリート改

一年戦争を通して8機しか生産されなかったMS。グフとドムの中間に位置する機体だが、機動性重視の設計のために結果的にゲルググを上回る推力を持っている。EXAMとその冷却装置を搭載しているために、頭部が肥大しているのが特徴。



●ガンダム外電 ブルーとイフリート改はいったいどうなるんでしょうねぇ。『Ⅲ』が楽しみです。ところで、予告に出てきた角のついたMS、気になりますねぇ。実はあれ、『Ⅲ』で……おっと。次回、『機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者』は、'97年春、登場予定です。お楽しみに！

今、壮大な物語が幕を開ける!

Tactics Ogre
タクティクス オウガ

SATURN	SLG＋RPG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ——	業者 ——	
●リバーヒルソフト	●発売中	●5,800円	
INTER FACE /備考			

オウガバトルシリーズ第2弾『タクティクスオウガ』がついに登場！
SFC版からの移植となるが、完全移植を果たしただけではない。
ストーリー性豊かなシナリオが、よりドラマティックに展開する!!

ヴァレリア島を制すための5つの基本

POINT1 ウェイトターンを有効に使っていく!

『タクティクス』最大のポイントともいえるウェイトターン（以下WT）。各ユニットに設定されているWTが0になれば行動できるのは知っての通り。行動が終了すると、WTは再びカウントダウンされていくが、常に初期値まで戻されるわけではない。選択した行動が少なければ少ないほど、次回行動までのWTは短くなるのだ。簡単に言えば、移動や攻撃だけで行動終了させれば、ユニットの次回の行動が、通常よりも早く回ってくるということだ。



◀1回1回の行動を、WTを考えながら決めていこう。



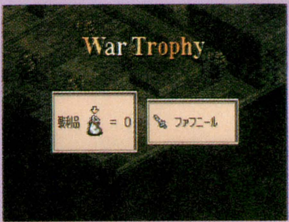
▶NPCの動きも予測しながら展開していければベスト。

POINT2 使用する武器を考える

数多くある武器だが、それぞれに特徴がある。大半のものは相手に隣接してはならないけど、それでは反撃を受けてしまう。しかし、槍か鞭の場合は、通常よりも1マス離れた位置から攻撃が可能で、反撃も受けにくい。さらに弓の場合は射程も長く、完全に反撃を受けないといった具合。実際には各武器には一長一短があり、そのユニットに合った武器を選択していけばいい。だが、強力な武器は重いことが多いので、WTの負担にならないように注意しよう。



◀基本は剣or弓。でも序盤はあまり考えなくてもいいかも。



▶強力な武器は、敵からしか奪い取れない場合が多い。

POINT3 編集モードでしっかり作戦を練る

編集モードでは、ユニットの装備やステータス確認、クラスチェンジなどが行える。序盤から中盤にかけてはレベルアップするたびにステータスを確認し、より強力なクラスを目指していこう。クラスチェンジは、この編成モードでしかできないというコトも忘れないように。



▲レベル5〜6くらいからクラスチェンジが可能だ。

POINT4 戦闘時には慎重な行動を

ユニットのセッティングがばっちりでも、チームとしてのまとまりがなければ意味がない。1人が攻め込んでいっても、サポートするユニットがいなければ、すぐに窮地に立たされるだろう。WTの回ってくる順番などを把握し、自軍にとって有利な戦闘を展開させていこう。



◀魔法を使う時は、相手の属性にも注意しよう。



▶ユニットによっては、混戦を避けたほうがいい場合もある。

POINT5 効率よくトレーニングを行う

自軍を2つに分けての模擬戦が可能なトレーニングモード。ここでの目的は戦闘に慣れることではなく、チームのレベルの均一化にある。レベルが高いユニットを攻撃すると、経験値が多くもらえることを利用し、レベルの低いユニットがいたらガンガン鍛え上げていこう。



▲高レベルユニットでも、マヒや石化させてやれば攻撃は100%当たる。



電撃式**攻略のキモ**

運命に翻弄される悲しき姉弟…

ストーリーをフローチャートで再現する!

戦闘マップやシナリオイベントなど、次々と展開する複雑なストーリー。今回はカオスルートのチャプター1～3を、フローチャートとともに紹介していくぞ!

Chapter1 僕にその手を汚せというのか

スタート時にエレメントとステータスが決定

ゲームをスタートして名前を決定すると、今度は各エレメント神に誓いをたてることになる。さらに続けて加護を求めるエレメントを答えるのだが、この時のプレイヤーの答えた内容によって、主人公のエレメントや初期ステータスなどが若干変化するようになっているのだ。まぁ、本当にわずかに変わるだけだから、あまり気にしないでもいい。思うように答えるのがベストだ。



◀エレメント神に捧げるものを3つずつ選択していけばいい。



▶運や移動力以外のパラメータが決定される。この場合は知恵が高い。

Chapter1シナリオ

港町ゴリアテが、暗黒騎士団の焼き討ちを受け、1人の神父が連れ出された……。その後、暗黒騎士団団長・ランスロットがゴリアテを訪れることを知った3人の若者は、「ランスロット暗殺」を計画。命を落としていった者たちの復讐のために立ち上がった。

レオナールの提案が今後の展開を左右する

チャプター1の最後では、レオナールがロンウェー公爵の命令をデニムに突きつける。レオナールに対しては、2つの選択肢から答えを導き出さなければならない。ここでの選択は、チャプター2のルートにも関わってくる重要ポイント。ここでは選択肢2を選び、チャプター2以降はカオスルートへと進んでいくことにしてある。



◀レオナールの理不尽ともいえる命令。理由を語るレオナールだが、果たしてそれは納得できうる内容であろうか。



▶こちらを選ぶヒトも多いハズ。この後はヴァイスが離反してしまう。



◀こちらを選んでも結局ヴァイスは離反。チャプター2以降はロウルートを進んでいくことになる。

プレザンスを仲間にしたか?

クリザローの町でアンデッドに襲われている神父。彼がプレザンスだ。彼は対アンデッド魔法イクソシズムを持っている。回復魔法やアイテムを使い、彼をサポート。戦闘終了時に生存していれば仲間にすることができる。彼が死んでしまうと、クレリックのフェリシアが仲間になるが、あまり役には立たない。



▶プレザンスもレオナールを助けに行く途中だったのだ。



◀この後は、サラとヴォルテールも仲間に加わってくれる。

Chapter1フローチャート

港町ゴリアテの隠れ家
↓
港町ゴリアテ
↓
港町ゴリアテの隠れ家
↓
アルモリカ城城門前
↓
アルモリカ城城内
↓
アルモリカ城
↓
タインマウスの丘
↓
クリザローの町
↓
クリザローの町の廃屋 → クァドリガ砦
↓
アルモリカ城 ← (クァドリガ砦)
↓
ゴルボルザ平原
↓
古都ライム → 古都ライム→廃屋
↓
フィダック城 ← (古都ライム→廃屋)
↓
アルモリカ城
↓
ボルドュー湖畔
↓
ゾード湿原
↓
バルマムッサの町
↓
バルマムッサの町の家 → バルマムッサの町
↓
バルマムッサの町(イベント)
↓

Chapter2へと……

タクティクス オウガ 人物ファイル

元アルモリカ城城主
ジェダ・ロンウェー公爵



ウォルスタ人の代表ともいえる、元アルモリカ城城主。ガルガスタンとの戦闘に破れ、幽閉されていた。デニムたちに助け出された現在は、再び体制を立てなおしている。

暗黒騎士団
ロスローリアン団長
ランスロット・タルタロス



ローディス教国とバクラム・ヴァレリア国の間で交わされた密約のもと派遣された暗黒騎士団。その騎士団を統率する暗黒騎士がランスロットだ。

Chapter2

思い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから

Chapter2シナリオ

ウォルスタ解放軍から追われる身となったデニム一行は、港町アシュトンに潜んでいた。「バルマムッサの虐殺」により、ガルガスタン内でも反抗勢力の動きが強まり、また解放軍は日増しにその軍勢が増えていった。真実を知るデニムたちは、解放軍に賞金をかけられた状態にあるのだ。

海賊の魔の手からバイアンを救え！

クリザローの町で助けた騎士は、なんと解放戦線のメンバー。彼の提案を受け、船で移動することにしたデニムは、砦にて海賊と戦闘。さらに捕まっているシスティーナも助け出し、解放戦線のアジトへと向かう。リーダーであるセリエとの話は平行線に終わるが、救助した3人とは行動を共にすることになった。



◀難易度がやや高い「救助」シナリオ。回復アイテムは必須だ。



◀海賊のアジトは女性ユニットばかり。弓にだけは注意しよう。

選択に注意!

ここで助け出したユニットは、しばらくの間はゲストとして戦闘に参加。ボード砦のイベント後は正式に仲間になるが、会話次第ではすべてが水の泡になってしまう。



◀もちろん快諾しよう。助けに行かない場合でも、フォルカスだけは仲間に加わってくれる。



▶3人が仲間になるか否かは、ここで決定される。思想が違っても求めているものは同じ者同士。

Chapter2フローチャート

港町アシュトンの廃屋
↓
港町アシュトン
↓
ゾード湿原
↓
ボルドュー湖畔
↓
タインマウスの丘
↓
クリザローの町
↓
クリザローの町の廃屋
↓
クァドリガ砦 → 船着き場 → ダムサ砦 → 船着き場 → 港町ゴリアテ
クァドリガ砦 → 船着き場 → 港町ゴリアテ
↓
ボード砦 → コリタニ城の処刑場 → 古都ライム
ボード砦 → 古都ライム
↓
古都ライム(イベント)
↓
ゴルボルザ平原
↓
アルモリカ城城門前
↓
アルモリカ城城内
↓
アルモリカ城城内(イベント)
↓
Chapter3へと……

タクティクス オウガ 人物ファイル



ヴァレリア解放戦線の魔術師

バイアン・ローゼン・オーン

バクラム国へのゲリラ活動を進める解放戦線のメンバー。海賊に捕われたシスティーナの良き同志である。



ロスローリアンのコマンド

バルバス・ダド・グース

教国より派遣された暗黒騎士団のメンバー。騎士団の命を破り、バクラム軍とともにウォルスタ領ライムを攻める。そこで……。

レオナールの提案で再度運命の選択!

ヴァイスとの決闘中、ライム陥落の報とともにレオナールが割って入ってきた。レオナールはデニムに、再び解放軍へ戻るように勧めてくる。

この選択により、再びチャプター3以降のシナリオが変化する。あくまで我を通すならカオスルートのまま、解放軍に加わるとニュートラルルートとなる。なお、以降のチャプターではルートの変更はない。



▲公爵に従うことができるか、否か。一度は離れた解放軍だが、レオナールの意見も正論。後はデニムが主張を通しきれるかどうかだ。



▼カオスルートならばこの展開。ニュートラルルートだとさらにヴァイスが解放軍から離反していってしまう。

マルチストーリーについて

主人公の選択で仲間の顔ぶれも変わる

カオス・ニュートラル・ロウの3ルートが存在するストーリーになっているが、ルートによってデニムの立場も激変してくる。あるルートでは仲間だったキャラも、ルートが違えば敵にもなり得る。典型的なのがアロセールで、カオスルートでは強力な仲間だが、ニュートラルでは離反してしまい、ロウでは敵として登場する。またヴァイスは、ロウでないと仲間にならないので注意を。





▲アロセールは超強力なアーチャーとして終盤まで活躍するハズだ。



▲ルートによってはそろわないキャラクターもいる。

仲間になるユニットについて

同じキャラでも仲間になる時期は異なる

どのルートでも仲間になるイベントキャラでも、同じ時期に加わるとは限らない。場合によっては、仲間になるチャプターまでズレることもある。特にハボリムの場合は時期も違えば装備品まで違う。どのルートも一長一短で、どれが得とはいい難いが。

オススメクラスチェンジ

●フォルカス	→ニンジャ	→ドラグーン
●システィーナ	→クレリック	→セイレーン
●セリエ	→セイレーン	
●オリビア	→セイレーン	

Chapter3

駆り立てるのは野心と欲望　横たわるのは犬と豚

Chapter3フローチャート

フィダック城
↓
港町アシュトンの廃屋
↓
港町アシュトン
↓
ゾード湿原
↓
コリタニ城城門前
↓
コリタニ城城内
↓
コリタニ城の一室
↓
バハンナ高原
↓
ハイム城 → ブリガンテス城南
↓
ブリガンテス城西
↓
ブリガンテス城城内（← ブリガンテス城南）
↓
ブリガンテス城の一室
↓
バハンナ高原
↓
コリタニ城城門前
↓
コリタニ城城内
↓
コリタニ城の一室
↓
ウェオブリ山
↓
港町ゴリアテ
↓
古都ライム
↓
アルモリカ城 → ボード砦 → ボード砦のアジト
↓
フィダック城南
フィダック城西
↓
フィダック城城内
↓
ハイム城処刑場

Chapter4へと……

そしてChapter4では

リーダー不在の解放軍を引き受けることになったデニム。暗黒騎士ランスロットに衝撃の事実を告げられたカチュア。彼らの行き着く先は……？

Chapter3シナリオ

ガルガスタン滅亡後、ウォルスタ解放軍とバクラム・ヴァレリア国の間では、緊張が高まってきている。大規模な戦乱も勃発間近。ウォルスタのためだけを思い、戦ってきたことが間違いだったと気づいたデニムも、自分の信ずる道を見つけ始めた。しかし、傍らのカチュアは反論する。彼女が思ってきたのは国でも主義でも人種でもない。たった１人の肉親であるデニムだけだったのだ……。

タクティクス オウガ 人物ファイル

盲目の剣客
ハボリム・ヴァンダム



暗黒騎士団に光を奪われ、彼らに復讐を誓う。剣聖の称号を持つ、盲目の剣士だ。剣聖とは名ばかりでなく、強力な戦力となってくれる１人。

ニンジャ集団に追われるハボリムを救出せよ

７体のニンジャとリーダーのモディリアーニに追われる人物がいる。ここで彼（ハボリム）を救出できれば、戦闘終了後に仲間にすることができる。ただ、このマップの難易度はかなり高いので、回復ユニットや、死者復活魔法などは絶対用意しておこう。ハボリムは逃げずにドンドン攻撃に参加してくるので、彼のサポートをしながら戦っていかなければならない。好機が見えたらさっさとリーダーを倒してしまおう。



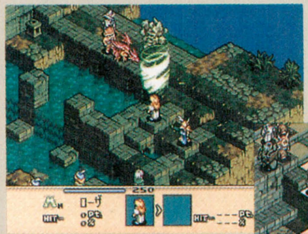
▲最初は敵と思われてしまうために、彼の足が止まってしまう。早く助けに行こう。



▼ハボリムはペトロクラウドを装備したまま仲間になる。彼が使えば超強力な魔法に早変わり。

召喚魔法（ノーム、サラマンダー）を必ず手に入れよう！

強力だが、気をつけないと仲間も巻き込んでしまう魔法攻撃。しかし、召喚魔法は別。たとえ味方ユニットが効果範囲にいても、敵ユニットだけを狙ってヒットしてくれるのだ。しかも与えるダメージは超強力。その一方で、目標が多いと一体あたりのダメージが低くなることや、消費ＭＰが非常に大きいことなど、問題点もある。が、それ以上に利点が多いのである。チャプター３においては、フィダック城西or南で出現するウィザードが所持。彼らを倒せば念願の召喚魔法が手に入るぞ。



▲ノームのエレメントは大地。最高10回の連続攻撃を与える超強力魔法だ。ＨＰの多いドラゴンでも単体で狙えば、簡単に倒すことができる。



▼効果範囲や射程が他の攻撃魔法と似ていて使いやすい。サラマンダーの能力をフルに引き出したいなら、セイレーンになったセリエに装備させよう。

仲間ユニット一覧

Chapter 1	タインマウスの丘 クリザローの町 クリザローの町	バルタン エクソシスト クレリック	カノープス プレザンス フェリシア
Chapter 2	タインマウスの丘 クリザローの町 クァドリガ砦 ダムサ砦	アーチャー ナイト ウィザード ヴァルキリー	アロセール フォルカス バイアン システィーナ
Chapter 3	バハンナ高原 アルモリカ城 アルモリカ城 ボード砦	ソードマスター ホワイトナイト ホワイトナイト ヴァルキリー	ハボリム ミルディン ギルダス セリエ

「でねぶ♥れぽーと」記事訂正のお知らせ

前号の「でねぶ♥れぽーと」の記事において、シナリオが進めば見られるキャラクターが増える、とありましたが、見られるキャラクターは、ゲームをクリアした時点ではじめて増加していく、の誤りでした。以上訂正させていただきます。

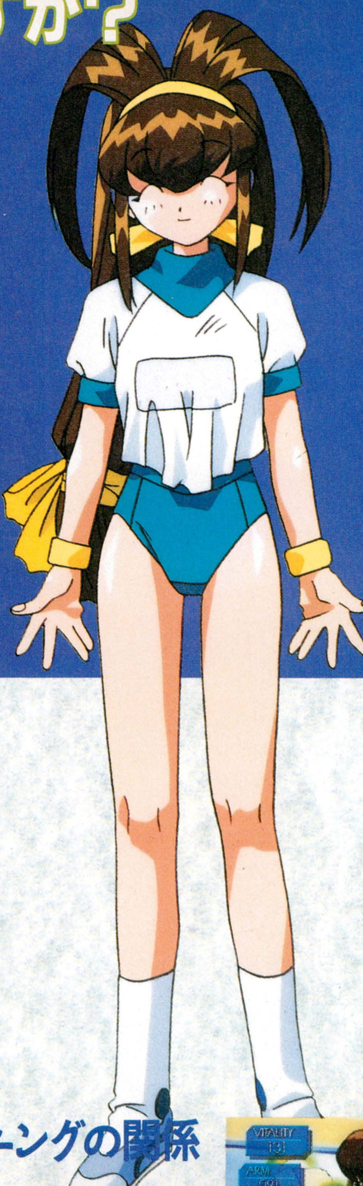
あなたのあかりは順調に育っていますか？

基礎攻略

BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス 大運動会

SATURN	SLG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 —	業者 —	
●インクリメントP	●発売中	●5,800円	

美少女育成スポ根SLGの『大運動会』。なかなか上手く育たないとお嘆きのあなたのために、今回はあかりの基本的な育成方法をお教えします。これを読んで、最強のアスリーテスに育てあげよう!!



地道な努力が実をむすぶ

あかりのパラメータはこう上げろ!!

あかりをバランスよく育てるには、出てくるトレーニングを、ただやみくもにこなしていてはダメ。上げたいパラメータに対応するように（腕なら腕立て伏せ、脚ならランニングなど）、トレーニングを分散させるように選択しなければならないのだ。それでもうまくいかないという人のために、すべてのパラメータがバランスよく、効果的に上がる方法を紹介しよう。



◀パラメータが高くないと発生しないイベントもある。

地道1 基礎的なトレーニングを徹底的にこなせ!!

あかりを育成する上で、最も重要なトレーニングはランニング、エアロビクス、腕立て伏せの3つだ。初めのうちは、この3種類のトレーニングを繰り返し選択して、基礎体力をしっかりつけること。新しいトレーニングはその後だ!!



◀脚力の他、BODYも上がるが疲労度も上がるので要注意。

この3つ重要



▲脚力が上がるトレーニング。少しずつだが、パラメータは確実に上がっていく。



▲腕力が上がる。疲労度も少ないので、序盤ではかなりお世話になるはず。

疲労度とトレーニングの関係

疲労度が高い時にトレーニングをすると、パラメータは急激に下がる。また最悪の場合、あかりが病気にもなることもあるので、疲労度には常に気を配っておくこと!!





▲パラメータの中には、0になるものも…。

◀疲労度が高いと、彼女は訓練をイヤがることも。

POINT 彼女の機嫌はいかが？

ENERGYが0の時（疲労度は無関係）にトレーニングをしようとすると、機嫌の悪いあかりが登場する。もちろん、こんな状態でトレーニングをしてもパラメータは下がるばかり。休暇を与えてENERGYを回復させよう。



◀機嫌が悪く、怒った顔の彼女もまた魅力的……か？

地道2 新しいトレーニングを導入する時は要注意!!

一定期間ごとに追加される、さまざまな新しいトレーニング。しかし、新しいトレーニングが追加されたからといって、すぐそれに飛びついてはいけない。これらはあかりの基礎体力が十分に上がってから選択しないと、パラメータは上がるどころか、逆に下がってしまうのだ。下では新トレーニング導入時のポイントを紹介しているので参考にしてほしい。



▲新しいトレーニングは、あかりのパラメーターに関係なく、一定期間ごとに追加されていく。



要注意ポイント あかりのパラメータは十分上がっているか？

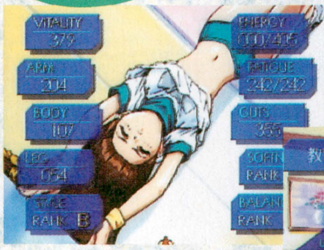
新トレーニングは、あかりのパラメータを保険室で確認してから実行する。この時、疲労度とENERGYの状態が思わしくなければ、休暇を与えて最良の状態にしておこう。訓練後、パラメータが急激に下がるようならそのトレーニングは避け、しばらくしてから再チャレンジしよう。



▲あかりがこんな状態の時は、新しいトレーニングなど言語道断!! すぐに休暇を与えよう。

要注意ポイント 新しいトレーニングをした次の日は休暇が必要？

新しいトレーニングをした後に、各パラメータが急激に下がることがあるぞ。これは、あかりがまだそのトレーニングをこなせるほど、十分に成長していないということだ。こんな時は、とりあえず休暇を与えて、疲労度とENERGYだけでも回復しておこう。無理をして訓練を続けても、いい結果は出ないのだ。



▲無理をすると、せっかく上げたパラメータがムダになる……。



▶十分に回復しない時は、連休にするのも悪くないだろう。

大注目

「さらにもっといっぱい、超細かいことまで知りたい!」という人に朗報。メディアワークスより、この『大運動会』の攻略本が980円で大好評発売中!! 書店に〝あかりばりの早さで〟走ってゲットだ!! 書店にない場合は注文するべし!!

あかりを待つ選考会!!

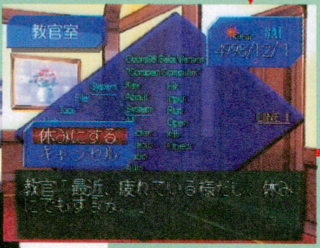
選考会までの基本的な流れは…？

あかりの育成期間は9月から翌年の3月まで。基本的にこの半年間、プレイヤーはあかりに、トレーニング→休暇という指示を繰り返し出すことになる。また、その半年間には多数のイベントが用意されているが、すべてのイベントを1回のプレイで見ることはできない。イベントを多く見たい人は、スパルタで彼女を育成してみよう。成長バランスが悪くなり、選考会に優勝できないかもしれないが、より多くのイベントが体験できるだろう。





❶トレーニング



❷休暇

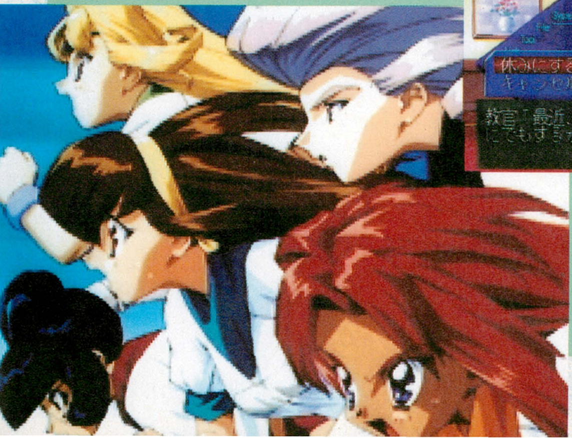


❸各種イベント

❹新トレーニング導入

各パートのポイント

①……交される会話にも注意。会話の内容で成長度が変化することも。
②……疲労度などを見ながら、彼女に休暇を与えることも忘れずに!!
③……イベントは全部で約140種類。
④……オーソドックスなものもあれば、奇抜なものも用意されている。



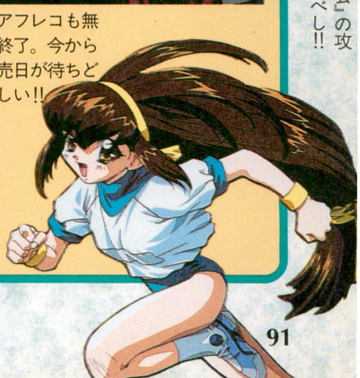
キミは選考会を通過できるか!?

『大運動会』のOVA&CDが発売される!!

'97年5月に、AIC／PIONEER LDCからOVAの発売が決定。それに先がけ、'97年1月29日にオリジナルドラマなどを収録したCDが3,000円で発売される。



▲アフレコも無事終了。今から発売日が待ちどおしい!!





SEGASATURN
＊画面は開発中のムービーシーンです。
イラスト：美樹本晴彦
セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
震えるほどのシーン、見たことありますか？
12年の歳月を経て、愛と戦闘の伝説がゲームで甦る！
リン・ミンメイ、早瀬未沙、一条 輝の3人が織り成す
ラブ・ストーリーの深層に迫りながら、激しい戦闘に突き進んでいく…。
アニメの名シーンに、新作ムービー・ハイクオリティCGを加えて、
セガサターンの映像表現の新境地を開く新作シューティング、遂にデビュー！
'97年3月発売予定
横スクロールシューティング
予価6,800円（税別）
EMOTION
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

がっちり買いま情報

ホッカホカの新作をど～ぞ



銀河お嬢様伝説ユナREMIX
天地無用！登校無用アニラジコレクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
エアーズアドベンチャー
人造人間ハカイダーラストジャジメント
ウルトラマン　光の巨人伝説
DIE HARD TRILOGY
アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡
m～君を伝えて～
DX日本特急旅行ゲーム
永世名人Ⅱ
ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
プラドルDISCデータ編レースクイーンF
オーバードライビンGT-R　ほか

イラスト：きがわ琳

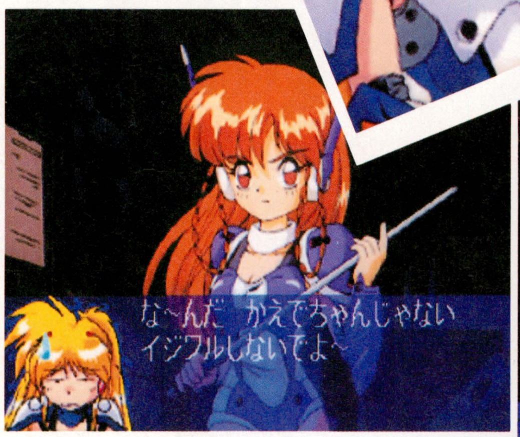
発売直前!!

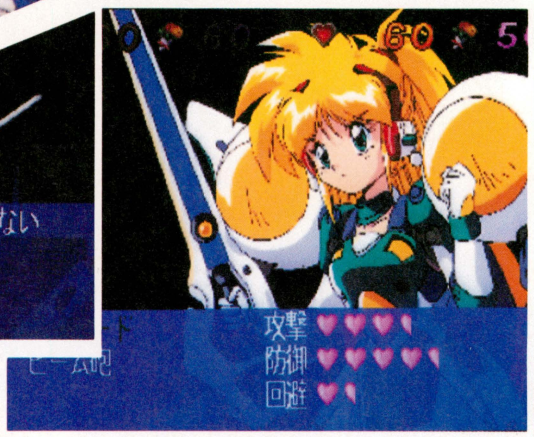
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX



キャラで追う『REMIX』の見どころ 笑いどころ 泣きどころ

ついに発売になる『ユナREMIX』の魅力を徹底検証！原作者、明貴美加氏へのインタビューや、『ユナ』ワールドを支えるキャラクターたちの登場シーンから、大人気の理由を追求するぞ！





▲これだけの人数の美少女キャラが登場するっていうのも、『ユナ』ならではの、ぜいたくな特徴のひとつ。

▶ＰＣエンジンでは淡泊だったバトルシーンも、『ＲＥＭＩＸ』では、より楽しめるようになった。

SATURN	デジタルコミック	前回紹介 '97年１月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●ハドソン	●発売日 '96年12月27日	●6,800円

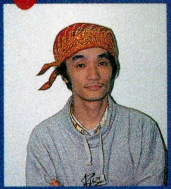
1992年にPCエンジンで第１作が登場して以来、ＯＶＡ、ＰＣ−ＦＸ、そしてサターンと、マルチメディアなシリーズ展開を進めている人気タイトルが『銀河お嬢様伝説ユナ』。そして、来年サターンで発売される最新作『ユナ３』を前に、シリーズの原点である第１作の覚醒版となる『ＲＥＭＩＸ』が、ついに登場！　これまでのシリーズを知らないサターンユーザーにはもちろんのこと、PCエンジンからのファンも、その人気の秘密を再確認することができるはずだ!!　今回はユナとともにそのシリーズを支えてきた、魅力的なライバルキャラたちの登場シーンに焦点を合わせて、ストーリーの見どころを紹介していこう。

ここもウリ！ おまけモードはユナたちがしゃべるカレンダー



サターンならではのオマケとして、時計機能を活かしたカレンダーが入っているのだ。もちろん、ただのカレンダーじゃなく、ユナ、リア、ユーリィが季節や行事にあわせてしゃべる！　スケジュールのマークがつけられるのもウレシイ!!

原作者 明貴美加氏独占インタビュー



PCエンジンの『ユナ１』から、原作者として作品の制作すべてに深く関わってきた明貴氏に、『１』の制作当時から、制作中の最新作『ユナ３』についてまでを独占インタビュー（本文中敬称は略させていただきました）

●PROFILE

『銀河お嬢様伝説ユナ』の原作、キャラクターデザイン、監督を担当。「機動戦士ＺＺガンダム」等のハードなメカデザインから、カワイイ女の子まで、自在に描き上げる。現在ＴＶ放映中の「機動戦艦ナデシコ」でも、メカニックを担当している。

――まずは『ＲＥＭＩＸ』の発売おめでとうございます。

明貴　ありがとうございます。

――サターンに移っての最初の山場という感じですが、シリーズの源流ということで、明貴先生にとっての『ユナ１』っていうのは、どんな存在ですか？

明貴　当時は、がむしゃらにやっていたっていう記憶が強いですね。セリフ回しなんかでも、わりと生の明貴に近いかもしれません。エルナーにツッコミをいれられた時のセリフが普段の僕らしかったり……。『２』以降では、あかほり先生のノリも強くなってきますから、僕にとってのピュアなユナというと『１』かもしれませんね。

――ユナ以外のキャラに関しては？

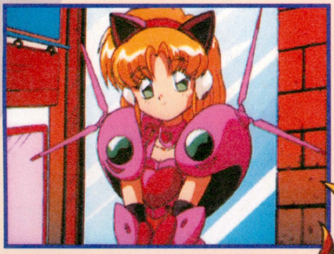
明貴　13人っていうのは、今から考えても多すぎますよね。ただ、当時は、１回しか作れないんじゃないかっていう恐怖感があったんで(笑)。やりたいことは全部やってしまえって感じでムリしました（笑)。

――当時持っていたアイディアが、すべて凝縮されているわけですね。

明貴　その頃のことで記憶に残ってるのが、

と〜ってもマイペース
おっとりの詩織

密林の惑星で出会ったのは、ふだんからトロいと言われるユナもビックリするほどスローな女の子。そのホノボノとした人柄に、ユナも思わずなごんでしまう。しかし彼女もまた、闇の女王に操られユナ抹殺のために送り込まれた暗黒お嬢様13人衆のひとり、おっとりの詩織だったのだ！「ユナさんなんか〜おともだちにぃ〜しちゃうんだからぁ〜ですよぉ」。ここに、銀河で最も緊迫感のない戦いが始まるのだった。



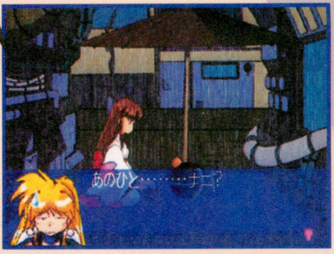
▲の〜んびりしたしゃべり方も、詩織の魅力。彼女こそが、真のお嬢様なのかも。





ドトウのいぢわる攻撃
お茶の佳華

メカにおおわれた機械の惑星。突然の強酸性雨にみまわれたユナの前に、とてつもなく違和感のある光景が!!　サイバーパンクな街並みの中、路上で典雅にお茶をたてる少女が現れたのだ。なにはともあれ雨やどりさせてもらったユナだが、すすめられたお茶は洗剤入り、口直しのお菓子はカビだらけ！　ユナはそれが、暗黒お嬢様の攻撃であることをスルドク見抜く！　……もっと早く気がつくでしょ。フツーは。



▲茶道といえば、お嬢様の習い事には欠かせないもの。でも、これはあまりに…。

しつこく登場
六本木の舞



▶後のシリーズでもレギュラーとなった人気キャラ。ある意味、ユナの天敵ともいえる人物なのだ。

海の惑星の美しい海岸で、相手が標的である光の救世主ユナとも気づかずに戦いを挑み、あっさり敗れた暗黒お嬢様13人衆、六本木の舞。パパに買ってもらった高級外車に乗り、男たちを手玉に取ると豪語する彼女には、何も持たないユナに敗北するなど認められないこと。２度３度と登場し、得意の自慢話でユナを追いつめる!?

ウチの総師（広井王子氏）に「こんないいキャラをたくさん使っちゃって、もったいないから後にとっとけよ」って言われて、でも僕は「その時はまた、がんばっていいものを創りますから」って…。いい話でしょう(笑)。でも、そうじゃないとやっていけなかったと思うんですよ。それから今じゃもう絶対できないですけど、絵コンテも全部自分で切りましたしね。

──メディアさえ変えれば、アニメでも作れたわけですね。でも、今でこそ『Ｅ０』みたいなソフトも出てきましたけど、当時、



ゲーム機をメディアとして捉えたっていうのは、すごく画期的だったと思うんですが。

明貴　結果論的なとこもあるんだけど、他のジャンルにしなかったっていうのは、そういうこだわりもありましたね。オリジナルのデジコミっていうのは、まだなかったし、人と違うことをやってこそっていうのは、僕の物創りに対しての姿勢でもあるんです。マネしてるって言われるのが、一番嫌いな性分で。

▼ストーリーを楽しむことにこだわった"デジコミ"。



──そういったこだわりの結果として、シリーズとしての展開も生まれ『ＲＥＭＩＸ』が登場するわけですね。『ＲＥＭＩＸ』が完成してみての感触は？

明貴　５年間の時間の中をくぐってきただけのものになったなと。やっぱり、絵だけに限ってみても、今作ったらこうなるよって…。当時では、絶対にできなかったことばっかりですから。

──具体的にはどんなことでしょう？

明貴　たとえばビジュアルすべてが全画面っていうのは、ＰＣエンジンではなかなか難しいんですよ。音源の豊かさもあるし、

先代光の救世主
古代文明のリューディア

海の惑星で、眠りについていたリューディアは、数千年前、エルナーたちとともに光の救世主として闇の勢力と戦った人物。しかし、闇の女王の魔の手は、彼女にもおよんでいた。古代文明の王家の末裔であるリューディアは、国家の復興を願う気持ちにつけこまれ、暗黒お嬢様13人衆となってしまったのだ。「王家よりも、あなた自身の方が大切」と訴えるユナの叫びは、彼女の心に届くか!?





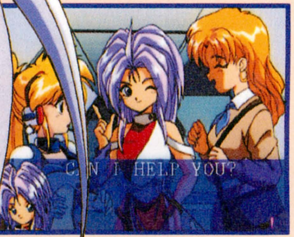
▲闇の女王は、ユナを倒せば国家の復興に力を貸してやると誘惑したのだ。



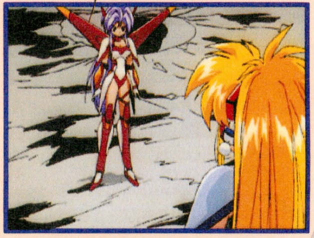
▲光の救世主だった彼女の力は、ユナとマトリクスの合体も無効化してしまう。

闇に染められしプライド
リア

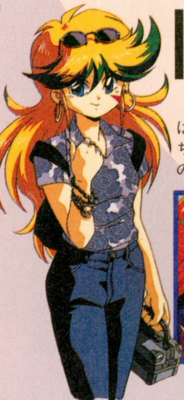
ユナが光を代表するお嬢様なら、リアは闇を代表するお嬢様。プライドの高さゆえの、「負けたくない」という心を闇の女王に利用されている。闇に操られながらもユナを見守り、助けるような行動をとるのは、彼女をライバルとして認め、正々堂々と決着をつけるためだ。リアがそこまでユナにこだわるのは、誰にでも心を開くユナの無防備さが、自分にはない「強さ」だということに、始めから気づいていたからかもしれない。



▲本来なら、ユナには、太刀打ちもできないほど完璧なお嬢様。主人公の立場も危うい!?

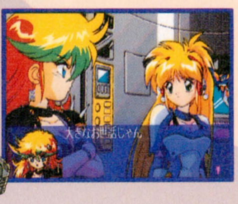

▲ユナに小惑星帯での決闘を申し込む。2人の戦いの決着は、どうなるのか!?

活躍(?)わたしたちもするわよ!



ホントは素直な女の子
ロックの姫

ヘビメタ系でツッパっているけど、実は見かけだけ。ユナとの会話を続けるうちに、心を開きそうにそうになるが、闇の呪縛を解くにはやはり戦うしかない。



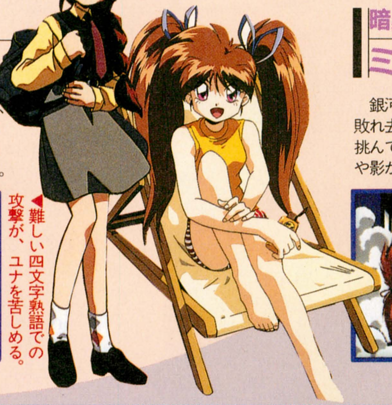
◀そういうお年頃なんでしょうか?

ユナ最大のピンチ!?
教養のエミリー

学問を武器に攻撃してくるため、勉強嫌いのユナにとっては最強の敵とも言える。一部のメガネっ娘ファンに根強い人気を持つという。



◀難しい四文字熟語での攻撃が、ユナを苦しめる。



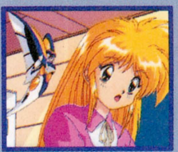
暗黒お嬢様の一番手
ミズノ・ヨーコ

銀河お嬢様コンテスト決勝で、ユナに敗れ去った。プロローグでユナに戦いを挑んで、すぐにやられてしまうため、やや影が薄い(ゴメンね)。


◀ユナの家のご近所を、破壊してしまった。

アニメーションの表現も自由がききますしね。でも『REMIX』になっていちばん大きいのは、やっぱりビジュアル的な密度の高さですね。デジタルサーカスのイベントの中でも、ファンの方々の反応も、おおむねいいようで…。ホントに良かった良かった、といった感じですね。

▼『ユナ』の物語はすべて1本のライン上にある。



——ファンとしてはこの後にひかえている『3』のほうも気にところだと思いますが。

明貴　現在、鋭意制作中です!…ということで(笑)。まあ、密度的にも規模的にも、これまでのシリーズを大きく上回っちゃうんで。難航しているっていうよりも、1つ1つ問題をクリアしていくために、みんなで検証しながらやってると、どうしても時間がかかっちゃうってことですね。でも、このまま進めていけば、間違いなく面白いものになるっていうレベルまでは来ています。期待しながら、もう少し待っていて下さい。

——なるほど。では最後に、『REMIX』を待っている読者のみんなに一言を。

明貴　そうですね、PCエンジンからのファンの方もいらっしゃると思うんですけど、お話とかシステムは同じでも、まったくの新作って言っていいくらいのものになってます。もう1回やってみることで、なんで『ユナ』を応援してきたか再確認することができるし、やったことがない方も、『ユナ』の源はこういうソフトで、これがあったからこそ、OVAやCDや『3』になっていったっていうのが、よくわかると思います。ぜひプレイしてみて下さい。



——ありがとうございました。

期待のスペシャルパックの中身はこうだ！

というわけで、ユナのサターンへの本格デビュー作となる『ユナREMIX』は、素敵なバインダーに納められたスペシャルパッケージでの発売となる。12月27日の発売日にお店に急ぐキミは、この（→）パッケージが目印だぞ！　そして今回は、このページを読んでくれているみんなのために、スペシャルパッケージの気になる内容も紹介しちゃうぞ。どれもユナファンならずとも欲しくなっちゃうアイテムばかりだから、しっかりチェックして、ばっちりゲットしよう！





とーぜん『ユナREMIX』

これがなくっちゃ話にならない（笑）。ソフト本体は、硬質トレーでしっかりホールド。さらに、『イラストワークス』と一緒に収納すると、１枚のイラストに！

誰にもやらんぞ！ ユナバインダー



ソフトを収納するバインダーには、額縁風にデザインされたケースがついている。ここにバインダーを入れれば、ご覧の通り、ユナがキミに微笑を！

こいつはウレシイ ユナカレンダー



CDサイズのカレンダーは、毎月、違ったユナたちを見られる13枚つづり。ケースに入っているから、キミの机に飾るのにも、ピッタリだ!!

スペシャルプレゼント！

『銀河お嬢様伝説ユナREMIX』の発売を記念して、明貴先生のイラスト入りサイン色紙を、5名様にプレゼント!!　希望する読者は、官製ハガキにキミの住所、氏名、年齢、サターンでの「ユナ」シリーズへの期待や希望を明記して、電撃セガEX編集部「銀河お嬢様伝説ユナ　色紙プレゼント」係まで。締切りは'97年1月20日（消印有効）です。明貴先生へのメッセージも待ってるぞ！



※当選発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

『イラストワークス』追加販売決定！ 今回の申込は'97年1月27日までだ！

期間限定の通信販売で発売となった、明貴先生によるユナたちのイラストを収録したCD画集の追加販売が決定！　申し込みは郵便振込のみ。振込用紙の表面に、キミの住所、氏名、電話番号、通信欄に商品名『Mika Akitaka Illust Works』と明記して、振込口座番号02760-0-14740　株式会社ハドソンまで、4220円（税込価格＋送料）を振り込んで下さい。商品は２月３日より発送予定です。



学校を舞台に人気キャラが大暴れ!!

天地無用!

登校無用

アニラジコレクション



サターンだけのオリジナル要素も追加されている『天地無用!』。発売が間近に迫った今月は、魅力的なストーリーを大紹介だ!

SATURN	AVG		前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★☆☆	
●エクシング・エンタテイメント	●発売日 1月17日	●8,800円	
INTERFACE/備考	CD2枚組		



サターン版ついに発売!
魅力あふれるストーリーに大接近!

テレビやビデオなどで大人気のアニメ『天地無用!』シリーズ。さまざまな機種でゲームが発売されたが、ついにファン待望のサターン版が発売される。本作は基本的にはプレイステーション版の移植となっているが、ムービーシーンが大幅に追加されているなど、数々の特典がプラスされている。プレイステーション版をプレイしたことのある人もない人も、楽しめること間違いなしだ。

物語の舞台は主人公の天地が通っている学校。魎呼や阿重霞などおなじみの美少女たちが、制服姿で登場するなど、テレビやビデオとは一味違った魅力が満載されているぞ。







▲美少女たちに囲まれハーレム状態の天地。
◀『登校無用』オリジナルキャラも登場する。

▲ストーリーの随所に選択肢が登場。天地の行動をプレイヤーが決定する。その選択によって、その後のストーリーが変化していく。
▶サターン版オリジナルのムービーシーンが満載されている。

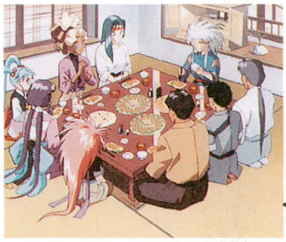
大騒動は学校から始まる!!［学校編］

いつも美少女たちに囲まれ、休む間もない天地。そんな天地が唯一解放される場所が学校だったが、その学校にまで魎呼や阿重霞、そして鷲羽がやってくる。この学校編では、次々と選択肢が登場。その結果により大きくストーリーが変化していく。とくに1〜4時限目までの授業科目。何の授業を選択するかによって、発生するイベントが異なってくる他、学校編の後に、バウンティハンター編とクリーチャー編のどちらに進むのかも大きく左右される。ファンなら何度もプレイして、すべてのムービーを見るというのもいいだろう。

柾木家 ▶ ホームルーム ▶ 1時限目 ▶ 2時限目 ▶ 3時限目 ▶ 4時限目 ▶ 昼休み

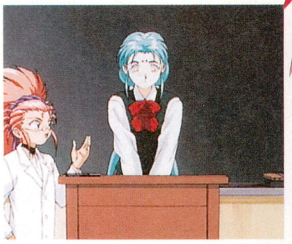
柾木家　何かが起こる予感…

天地の学校に行ってみたい魎呼たち。それぞれの方法を使って高校転入を決め、喜々として学校に向かっていく。



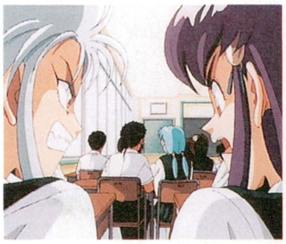
ホームルーム　謎の転入生

魎呼、阿重霞に続き先生として鷲羽が登場。その鷲羽が津名魅を転入生として紹介する。津名魅の席は天地のとなりに。



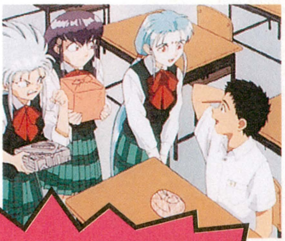
授業　物語が大きく動く！

現国、社会、英語、体育、科学、古典、数学の中から授業を選択。どの授業でも魎呼と阿重霞はケンカを始めてしまう。



昼休み　天地、究極の選択！

魎呼、阿重霞、津名魅の3人からお弁当を差し出される天地。誰のお弁当を食べたらいいのか、人生最大の難問。

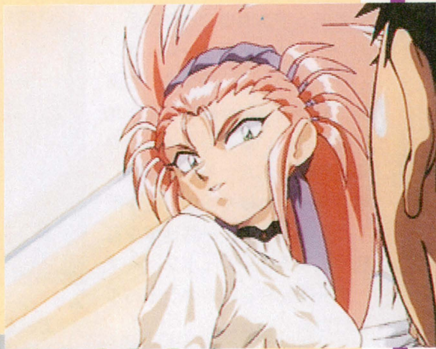


この後［バウンティハンター編］と［クリーチャー編］に分岐するぞ!!

鷲羽が出題するクイズに答えろ！



午前中最後の授業4時限目。この4時限目に英語以外の授業を選択すると、自習授業となり、なぜか鷲羽が現れる。そして、天地たちにクイズを出題してくる。このクイズの結果によってもその後の展開が変わってくるので、結構重要なポイントとなっている。クイズの内容は、『天地無用！』シリーズに関するさまざまなこと。『天地無用！』ファンでも悩んでしまうような難問も用意されているぞ。ちなみに出題されるクイズ10問全部に正解すると、鷲羽のご褒美グラフィックを見ることができる。心して挑戦しよう。

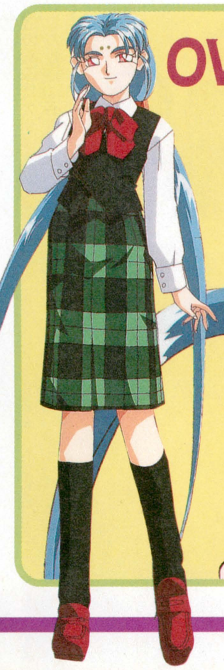


▶全問正解者のみが見ることのできるイベント。鷲羽のセクシーグラフィックを心ゆくまで堪能しよう。



◀正解が3問以下だと、罰として校庭を走らされる羽目になるぞ。

OVAオリジナルキャラ津名魅が再登場！



謎の転入生として登場する津名魅。その正体は鷲羽にもらった成長促進剤によって大人になった砂沙美だ。テレビ版には登場せず、OVA版でもあまり出番のなかった彼女、しかしこの『登校無用』では、最初から最後まで活躍してくれる。OVA版では鷲羽、訪希深とならぶ宇宙三女神の1人という設定だったが、今回は普通の女性として描かれているというのも注目すべき点だろう。彼女の新たな魅力をこの作品で、発見できること間違いなしだ。



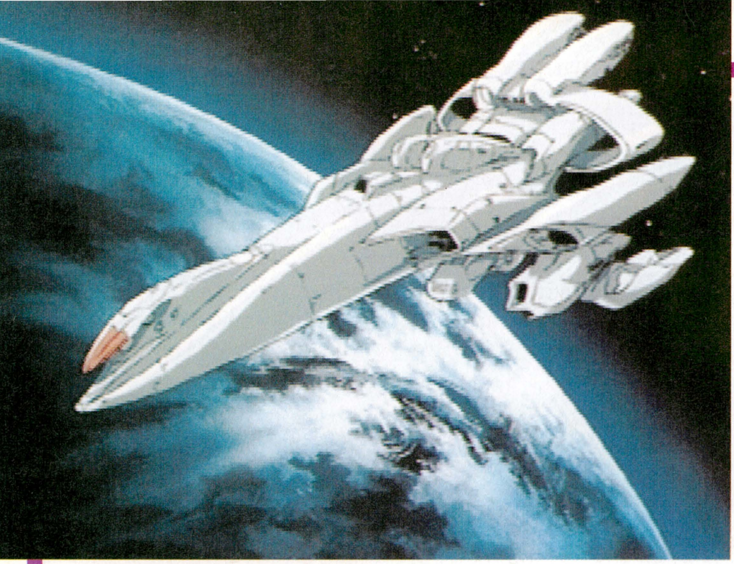
◀津名魅と砂沙美。砂沙美ちゃんも天地と同じ学校に行ってみたかったのね。



▲魎呼や阿重霞とは違い、控え目な感じのする彼女に天地は好感を持つ。もちろん他の男子生徒にも大人気だ。



◀天地たちを学校に送り出す砂沙美。学校ってどんな所なんだろうと考えていた彼女の前に鷲羽が現れて……。



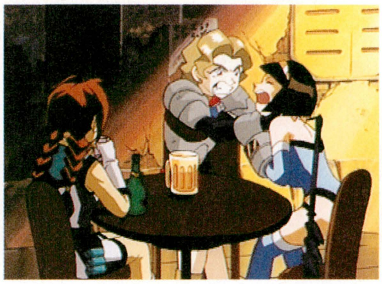
魎呼に襲いかかる賞金稼ぎ!!
[バウンティハンター編]

このシナリオには、『登校無用』オリジナルキャラ、コケティッシュボンバーズが登場する。このコケティッシュボンバーズと魎呼のやりとりを中心に、ストーリーが進んでいくぞ。もちろんその騒動に、天地は巻き込まれてしまうのだ。

宇宙酒場 ▶ 5時限目 ▶ バウンティハンター登場 ▶ 魎呼戦闘 ▶ 魎皇鬼変形 ▶ 謎の宇宙船出現 ▶ ?

宇宙酒場　地球へ…

とある宇宙酒場でバウンティハンター「コケティッシュボンバーズ」の3人、紗夏姫、衣蓄薇、綺野弧は第一級犯罪者、魎呼が地球にいるという情報を得る。宇宙に名だたる宇宙海賊、魎呼を捕えれば多額の賞金を得ることができる。一路地球を目指すコケティッシュボンバーズ。その一部始終を魎呼のライバル那岐が見ていた。



▲リーダー的存在の紗夏姫、クールな衣蓄薇、甘えん坊綺野弧の3人でコケティッシュボンバーズ。

5時限目　砂沙美ちゃん!?

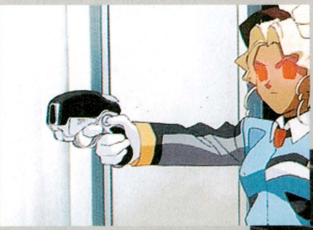
昼休みが終わり午後の授業が始まった。5時限目の科目は美術。バウンティハンターたちに狙われているとは知らず、魎呼と阿重霞はまたまたケンカを始めたが、天地にはもう止める気力もない。しかし、見かねた津名魅が必死にケンカを止めようとする。天地はその姿に砂沙美を見たような気がした。



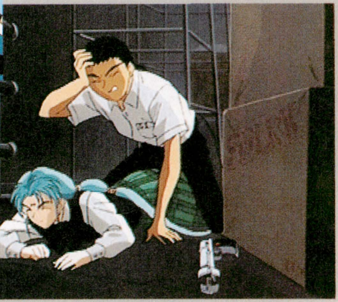
◀▲ケンカを止めようとする津名魅の姿に砂沙美が重なる。心優しい砂沙美ちゃんは大人になってもそのままなのだ。うれしいことだね。

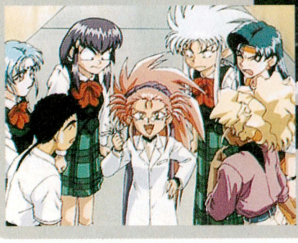
[学校編]での選択によっては[クリーチャー編]に突入!!

学校編に登場する選択肢、そして授業科目の選び方によっては、バウンティハンター編ではなく、クリーチャー編に進む。このクリーチャー編の5時限目は化学の授業。そして化学の授業の先生は鷲羽。実験用の生物がその化学の授業中に逃げ出してしまい、それを捜索するというストーリーになっている。物語中には数多くのイベントが用意されているほか、エンディングもバウンティハンター編とはまったく違う。どちらかをクリアしたら、もう1つのストーリーを楽しもう。



▲クリーチャーが美星の身体を乗っ取ってしまう。





◀▲逃げたクリーチャーを探して校内を捜索する天地たち。バウンティハンター編よりも多くのイベントが発生する。

3人組登場　コケティッシュボンバーズ現る!

魎呼と阿重霞がケンカをしている最中に、突然、魎皇鬼が空に向かって唸る。コケティッシュボンバーズの乗る宇宙船、鳳凰が現れたのだ。コケティッシュボンバーズから戦線布告を受け、それを受けて立つ魎呼。しかし、仲間を攻撃したり、無差別攻撃をするなどの間抜けな相手のペースに翻弄され、いまいち調子が出ない。そしていつの間にか、お約束通り無関係な天地たちも戦闘に巻き込まれてしまう。衣蓄薇が放ったミサイルから逃れることはできるのだろうか。



◀◀▼3人それぞれに特徴のあるコケティッシュボンバーズ。魎呼の力でもこの戦闘は不利なのか?



魎呼戦闘
魎呼、最大のピンチ!!

キレた衣蓙薇から発射されたミサイルから逃げる天地たち。いつの間にか2人で逃げていた魎呼と阿重霞だが、学校の袋小路に追い詰められてしまう。このままバウンティハンターに捕まるのか？



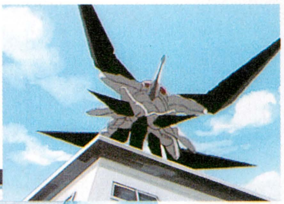


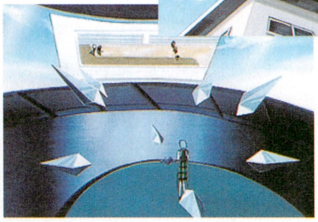


▲逃げまどう天地たち。なんでいつもこうなるの。
◀追い詰められてしまった魎呼たち。大ピンチ！

宇宙海賊船
戦え！ 魎皇鬼変形!!

追い詰められてしまっても、ケンカをやめない魎呼と阿重霞。そんな魎呼たちを救うために魎皇鬼はビーム砲などを備えた宇宙海賊船に変形する。その宇宙海賊船には津名魅も乗り込み必死に奮闘していた。このあたりでは、主人公である天地の出番がとにかく少ない。魎皇鬼を含め、女の子たちは一生懸命戦っているというのに…。

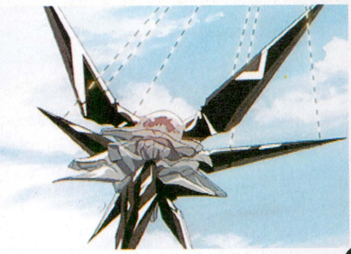




▲宇宙船に変形する魎皇鬼。性別はメスだ。
◀もちろん人が乗り込むことも可能。今回は津名魅が乗り込む。

魎皇鬼VS鳳凰
津名魅の危機を救え！

何とか魎呼たちを救おうと戦っていた魎皇鬼だが、コケティッシュボンバーズたちの宇宙船、鳳凰に捕えられてしまう。魎呼、阿重霞、そして津名魅に最大の危機が訪れる。そんなとき、上空に魎皇鬼とよく似た謎の宇宙船が現われ鳳凰を撃沈する。ここでも天地の出番はほとんどない。そんな状態の時にでてくる選択肢に、「魎呼たちを助ける」と、「助けるかどうか悩む」、というものがある。なんだか、バウンティハンター編の天地を象徴しているような気が……。

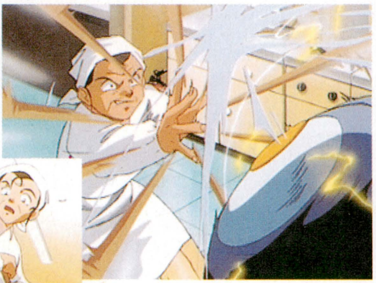


▲敵の宇宙船に捕えられてしまう魎皇鬼。そのピンチを救ってくれたのは……。



一方そのころ清音と美星は…

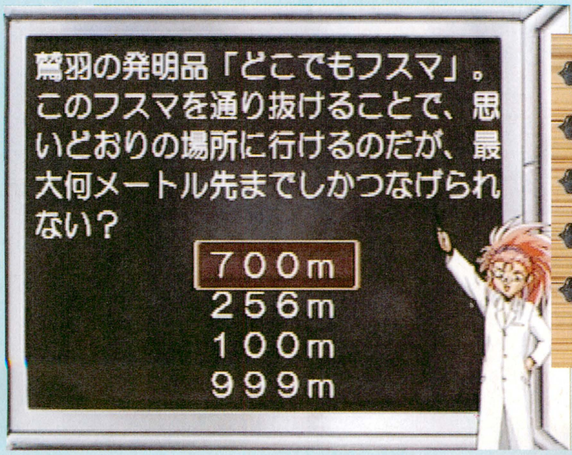
ギャラクシーポリスの第一級刑事、清音と美星。本来なら校外での異変に気付いて外に出てくるところだ。しかし、一向に出てくる気配はない。その理由は学食のおばちゃんが立ちふさがったため。清音たちが、仕事をさぼって逃げようとしていると思っているわけだ。しかもこのおばちゃん、かなりの強者。清音たちの攻撃を簡単にはじき返し、強烈な一撃を喰らわせてくる。ギャラクシーポリスの攻撃をいとも簡単にはねのけるこのおばちゃん、今回登場するキャラの中で最強か？





◀▲行く手に立ちふさがる学食のおばちゃん。この難関をいかに突破するのか。結局美星が犠牲になることになってしまう。

ゲームをクリアすると「おまけモード」が加わるぞ!!





▲アニメーションを見るだけのモードなどもある。
◀4時限目に登場するクイズと問題は同じ。ここで勉強して、本番に挑むというのもいいかも。

バウンティハンター編、クリーチャー編のどちらかをクリアしてエンディングを迎えると、プレイデータを保存するのかどうかが選択できる。ここでは必ず保存すること。1度保存してしまえば、コンフィグモード、オプションに加え、おまけモードが加わるのだ。自分のプレイを振り返る「リプレイ」、ゲームに出てくるグラフィックをすべて見ることのできる「グラフィック」、アニメをすべて見ることができる「アニメ」、10人のキャラの声が聴ける「ボイス」、そして正解数によってプレイヤーの天地フリーク度を計ることのできる「クイズ」の5つのおまけが楽しめるぞ。

天地攻略本情報 この『天地』の攻略本『天地無用！ 登校無用 アニラジコレクション 公式ガイド』が、1月24日に定価1200円（予価）で発売の予定。ファンは要チェックだ！

チームバトルの幕が上がる!!

SNK人気キャラが総出演する夢のバトルが帰ってきた！ アーケードの興奮を自宅で味わえるまであと少し。今回は気になるサターン版の内容とゲームシステムを紹介。



THE KING OF Fighters '96

SATURN	FTG	前回紹介 初登場
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●SNK	●発売日12月31日	●5,800円（ソフト単品）

12月31日に3タイプを同時発売！

サターン版『KOF'96』は全部で3タイプが発売される。1つめがCDロムソフト単品、2つめがソフトと拡張RAMカートリッジがセットになった『お買い得セット』だ。拡張RAMを持っている人は単品を、持っていない人は『お買い得セット』を購入しよう。拡張RAMは単体でも売っているが、値段的にはこのセットの方が、ずっと割安になっている。残ったもう1つが『KOFダブルパック』。これは、上記のセット内容に『KOF'95』も同梱。'95と'96はゲームシステムが大きく異なり、まったく違ったバトルが楽しめる。'95を持っていない人にはぜったいオススメだ。ただし、このダブルパックは完全限定版なので、のんびりしていると売り切れてしまうので注意。

●KOFダブルパック



●KOF'96ソフト&拡張RAM



サターン版はココがスゴイ

まず気になる移植度だが、拡張RAMのおかげで画面、動きともに業務用に決してひけをとらないデキに仕上がっている。また、サターン版のオリジナル要素として、通常のボタン設定の他にⓒ、ⓩ、Ⓛ、Ⓡのボタンを使用する「シンプル」と「スペシャル」の2つのモードが用意されている。1つめのシンプルモードでは、パワー溜めや緊急回避動作など、ボタン同時押しによる特殊操作が可能。2つめのスペシャルモードでは、必殺技の割り当てができるようになる。





▲全キャラと戦い、クリアまでのタイムを競うモード。



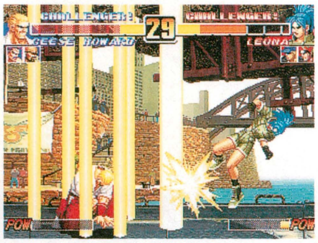
◀充実のオプション。対戦時にはステージ選択も可能。

 ※画面写真は開発中のものです。

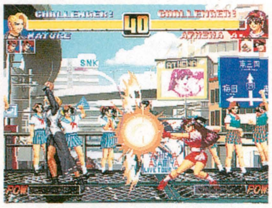
『'96』はココがちがう!! 進化したシステムの数々

『'96』ではシステムが大きく変化。その変更点の多さから、システム面だけで考えると、まったく新しいゲームという感じだ。飛び道具ひとつとってみても、多くのキャラは飛距離が短く、あるいは飛ばなくなってしまった。これだけでも戦術変更は必至だということが分かるだろう。『'95』と同じ闘い方は、もう通用しない。どこがどのように変わったのかをしっかりチェックして、『'96』ならではの戦い方をマスターしてほしい。





▲▶従来の技の多くにグラフィック、性能の変化が見られる。龍虎チームの覇王翔吼拳も超必殺技に変更された。



▲ゲージが赤のパワーMAX時には超必殺技も変化。

攻めに守りに、緊急回避を活用せよ

攻撃避けに代わり、新たに採用されたのが、この緊急回避動作。前転、後転の2種類があり、どちらも転がっている間は無敵だ。また、前転すれば相手の背後に回り込むこともできる。しかし、起き上がり時の動作に入った時点で無敵状態は解除され、しかも起き上がり中は非常にスキが多い。そのためむやみに多用するのは危険。使い所を見極めることが大切だ。



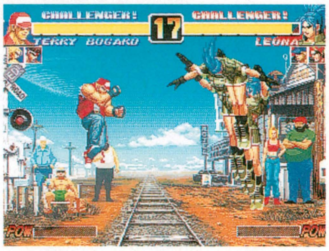


▲出し方はⓍ・Ⓨ同時押し。レバー前で前転、中立か後ろで後転になる。

◀パワーMAX時には、ガードキャンセルで出せる。通常の緊急回避に比べ、格段にスキが小さい。

4種のジャンプを駆使して、制空権を握れ!

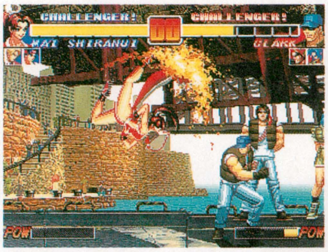
『'96』では前作のノーマル、大ジャンプに加え、新たに小、中ジャンプが追加された。飛距離は小、ノーマル、中、大の順番に長くなり、跳び上がる高さは小と中、ノーマルと大がそれぞれ同じになっている。相手の飛び道具のスキに大、中ジャンプでいっきに間合いをつめる、めくる、背後に回る、あるいは、飛び込むと思わせて小ジャンプでフェイントをかけるなど、使い方はさまざま。4種類のジャンプを状況に応じて使い分けられるようにしたい。



▲各ジャンプの性能を知ることはもちろんだが、まずしっかりと出せるようになろう。

大門、クラーク使いに朗報

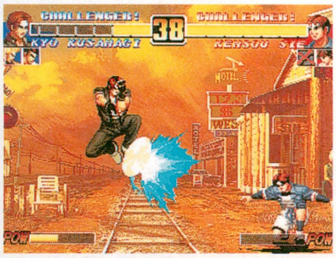
緊急回避動作の導入により削除された攻撃避けだが、大門とクラークだけは今回も使用可能。回避動作がある関係上、コマンドがⒶ・Ⓑ・Ⓨ同時押しに変わったが、技の性質は『'95』と同じ。この2人に限っては攻撃避けからのコマンド投げという、おなじみの戦法は健在。この2人は他のキャラが持たない特殊動作が可能なので、闘いのバリエーションがそれぞれ豊富になっている。他のキャラクターにとって脅威となる可能性を十分に秘めた存在だ。



◀全身無敵の攻撃避け。投げ技だけはくらってしまうので注意。

空中ガード

『'96』では空中ガードが可能。しかし、ガード可能なのは垂直ジャンプと後方ジャンプ時のみ。前方向のジャンプ時には、前作と同様ガード不可なので、使用状況は限られている。



◀前方向ジャンプの場合は空中ガード不可。相手に飛び込む際の保険にはならないので注意。

ガード弾き

地上、空中を問わず、ある程度攻撃を与え続けることで、相手のガードを弾く(はじく)ことができる。弾かれた相手は、一瞬無防備になるので、連続技を入れることも可能だ。



◀ガードを弾かれてもダメージは受けないが、パワーMAXの場合、パワーダウンしてしまう。

援護攻撃

『KOF』ならではの援護攻撃は前作と同様にあるが、今回はキャラの相性で、良く助けに来る、普通、助けないの3段階に援護率が変化。チーム編成に新たな楽しさが加わった。



◀キャラの相性が良いとプレイヤーがピンチになった時に、控えの選手が援護してくれる。



映画のようなオープニングに感激!!

超豪華スタッフが贈るロマンティックRPG決定版!!

Airs Adventure

エアーズアドベンチャー

待望のRPG『エアーズアドベンチャー』がついに発売！　そこで今回は、今まで明かされなかったバトルシステムや序盤以降の物語を大公開。このゲームの魅力をタップリと紹介するぞ!!

SATURN	RPG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ――	業者 ――	
●ゲームスタジオ	●発売中	●5,800円	

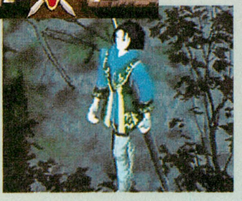
冒険をより一層盛り上げる新要素発覚!

3Dで表現された立体的な街並み!

このゲームでは、街や村がすべてポリゴンで構成されている。城や寺院、お店など各建物が、立体物として存在しているのだ。さらに、各建物の高さはもちろん、入り口の大きさまでがキャラクターのサイズから計算された、現実味のあるサイズに設定されている。実在する街を完璧にシミュレートしたかのようなリアルさが漂っているのだ。



◀ポリゴンで描かれた、文化の香りが漂う美しい街並み。



◀物語の随所で展開するCGムービーも見逃せない。

主人公ヘンリーの性格に注目!



ヘンリーは物語中の随所で、主人公らしからぬ発言や行動をとる。これも魅力のひとつ？





▲見てはいけない手紙を堂々と見てしまうし、Hなことも……。

戦闘はコマンド入力方式!

『エアーズ』では今までのＲＰＧのように、戦闘を行う際に選んでいた「戦う」や「魔法」といった選択肢は一切排除され、簡単なコマンド入力によって戦闘が繰り広げられる。このシンプルかつわかりやすい操作で行うゲームシステムのおかげで、戦闘によるいらだちや中だるみがなくなり、純粋に『エアーズ』の世界を楽しむことができるのだ。



◀「戦う」などの各行動が、それぞれのボタンに割り当てられている。希望するものを押すだけで、激しいバトルが展開するぞ。

ヘンリーの剣が悪を貫く!

下の連続写真のように、戦闘時は大きく描かれたキャラクターが画面いっぱいに動き回る。



感動の物語の序盤〜中盤を一挙大公開!!

序盤 謎の秘密結社へ!

ヘンリーは賭博横領などの罪を犯し斬首の判決を言い渡されたが、処刑当日、コーリン王女の助けによって一命を取りとめる。しかし一度犯罪者となってしまった以上、今までの生活には戻れない。そんなヘンリーを救ったのが、謎の秘密結社である。彼らはヘンリーに入団を迫る。ほかに道のないヘンリーは、入団を決意し試練を受けることになったが……。



◀無事入団はしたものの、恩人である姫が誘拐され、神殿に幽閉されてしまう。助け出さねば!!



▶神殿に進入したヘンリーは、コーリンを発見する。さあ、早く脱出しよう!



▶ギリギリのところでコーリンによって助けられる。ここから物語は始まるのだ。



◀誘拐犯の追手に追いつめられてしまうヘンリー。

秘密結社入団のための3つの試練

秘密結社に入団するには、3つの試練をクリアしなければならない。とはいってもどれも簡単なものばかりなので安心を。操作方法に慣れるつもりで挑めばOKだ。

①結社員を倒す

▶最初の試練は結社員との戦闘。強い相手ではないので、楽に勝つことができるはずだ。





②宝物を探す

◀3Dダンジョンを歩き回って、宝箱を探し出せばいいだけ。

③商人の手伝いをする

▶街の広場にいる商人の言う通りに行動すればOK。これを終えれば、無事入団だ。



中盤 ウンディーネとの出会い

不思議な妖精の助言によって、追手から逃れることができたものの、ヘンリーたちがたどり着いたのは怪しげな別世界。そこでヘンリーたちは、ウンディーネという名の人物に出会うことになる。そして彼女から不思議な玉「オーブ」の話を聞いたヘンリーたち。オーブ探しの旅を始めるが、彼らを待ち受けていたのは、巨大な生物フェンリルだった。激しい衝撃がヘンリーたちに襲いかかる! そしてヘンリーたちがたどり着いたところは!?



◀別世界へと来てしまったヘンリーたちは、妖精に導かれ、滝に住むウンディーネに会う。



▲妖精に言われた通りにガケから飛び降りたヘンリーたちは、追手から逃れたものの別世界へと飛ばされてしまう。



◀フェンリルに飲み込まれたヘンリーたちは、体内を探索することになる。出口はどこにあるんだ!?



▶体内の奥で2つのオーブを発見。なんとか力づくで取り出そうとするが……。

難破船に迷い込んだ妖精を探せ!

フェンリルの体内にある村で難破船に妖精が迷い込んでしまったことを聞く。本当かどうかはわからないけど、とりあえず難破船へと行ってみよう。おっと船内に入るためには、あるイベントをクリアしないといけないので注意を。



◀船内は3Dダンジョンの迷路。はしごを登ったり降りたりと、結構複雑だ。とにかくドンドン進んでいこう。

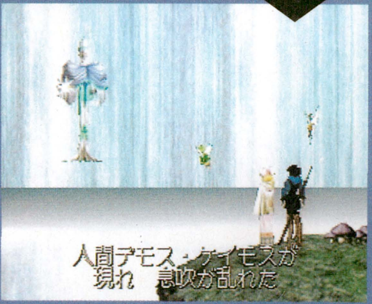




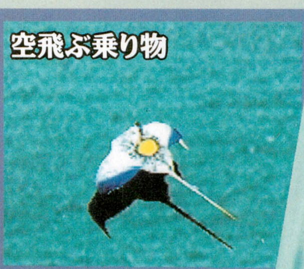
◀ようやく妖精を発見! 実はこの妖精、前に出会った妖精の弟だったのだ。

中盤以降 そして…

くしゃみを利用して体内からの脱出に成功したヘンリーたちは、再びウンディーネを訪ねる。そしてそこで、この別世界を恐怖の渦に陥れたひとりの人間の話を聞く。果たして彼は何者なのか、そして目的は何なのか? ヘンリーたちの冒険は続く……。



◀助けた妖精たちと一緒に、再びウンディーネのところへ。



▲空飛ぶ生物に乗って移動するヘンリーたち。いったいどこへ?

▼ヘンリーたちを頼りにしているウンディーネとは何者なのか? ひょっとしたら……。



ウンディーネとは?



発売直前!!

MECHANICAL VIOLATOR
HAKAIDER
人造人間ハカイダー
―――― ラストジャッジメント ――――

SATURN	STG+AVG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆	
●セガ	●発売日 '96年12月27日	●6,800円	
INTERFACE/備考	バーチャガン対応		

バーチャガンにも対応！迫力の3Dシューティングシーン

'95年のGWに劇場用映画として公開された『人造人間ハカイダー』が、オリジナルストーリーのシューティングゲームとなって登場。ストーリーは劇場版から10年後という設定。敵の首領ギルからの誘いを断わったハカイダーが、その腕を破壊されるところからスタートする。バーチャガンにも対応した、白熱の3Dバトルが展開してゆくのだ。



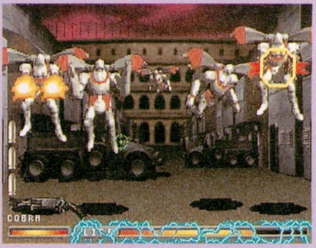
プレイヤーの行動によって変化して行くストーリー

AVGシーンでは、プレイヤーの行動によって展開が変化。1度目のプレイで反感を持っていた人物が2度目には味方になってくれたりと、何度でも遊べるようになっているぞ。



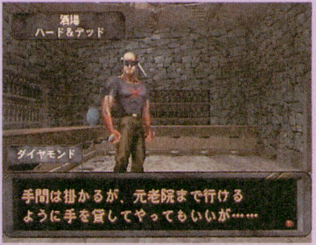
必見！ マニア心をくすぐる演出の数々！

大迫力のシューティングシーン



戦闘シーンは3Dシューティングで行われる。ステージはいくつかのエリアにわかれており、ステージの最後には個性あふれるボスとの一騎討ちが待ち構えているのだ。

3Dシーンで情報収集



戦闘の合間には、3Dマップによる AVGシーンも用意されている。ここでの目的は、ステージクリアのための情報収集。オリジナルキャラによる会話シーンが楽しめるぞ。

ムービーによるシナリオの展開！



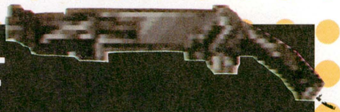
ボスとの戦闘シーンやステージの間といった要所に、ハイエンドCGによるムービーを挿入。新たに実写で撮り下ろしたシーンも用意されており、演出面でも盛り上げてくれる。



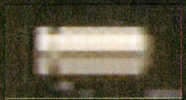
敵の弱点をGET!

◀AVGシーンではアイテムを手に入れる以外にも、戦闘が起きたり、貴重な情報を入手したりできるのだ。

4種類の弾丸を使いこなせ



NORMAL



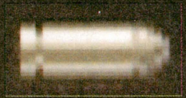
最も基本的な弾丸。威力は高くないが、1回のリロードでの装てん数は5発と、それなりに使える。

RAPID



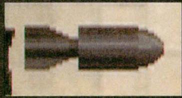
弾丸の装てん数は24発と最多を誇る。ノーマルショットよりも威力は低いが、序盤戦ではかなり有効だ。

COBRA



装てん数こそ3発と少ないが、敵を貫通することができる。威力も高いので、積極的に使っていきたい。

BAZOOKA



最強の威力を誇るバズーカだが、装てん数はたったの1発。対ボス戦では、かなりの威力を発揮する。

ジーザスタウンに乗り込み失われた誇りを取り戻せ!!

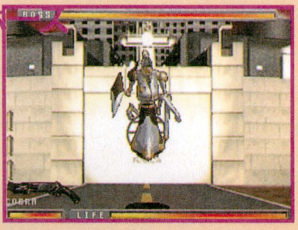


Stage4 VS.ミカエル

ステージ4で登場する公安司令官ミカエルは、劇場版でのハカイダーの最大のライバル。CVは嬉しいことに、劇場版と同じ井上和彦氏が担当しているのだ。最初の対決ではミカエルは逃走。さらにパワーアップしたハイパー・ミカエルとなって再戦する。井上和彦氏はこの他にナレーションも担当しているぞ。



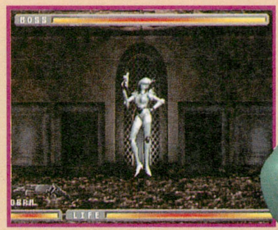
Stage1 VS.シルバーホース



ジーザスタウンへと突撃をかけるハカイダー。しかし入り口はすでに閉鎖されていた。最初に登場するボスはシルバーホース。この他にもゲーム中にはさまざまな動物型ロボットが登場。三木眞一郎氏、桜井敏治氏らがCVを担当。

Stage5 VS.ビジンダー

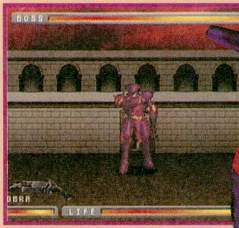
ステージ5前半のボスとして登場するビジンダーは、原作である『人造人間キカイダー』と、続編『キカイダー01』に登場する名サブキャラクター。劇場版に続いて雨宮慶太氏がリメイクしている。紅一点となるビジンダーのCVは、人気急上昇中の長沢美樹さんが好演している。





Stage5 VS.ワルダー

サターン版ストーリーでハカイダーのライバルとなるのが、ステージ5後半のボス、ワルダーだ。このワルダーもビジンダーと同じく原作からのリメイク。CVはなんと、24年前のTV放映と同じ渡部猛氏が担当。なつかしい言い回しもそのままに、剣を銃に持ち代えての登場だ。

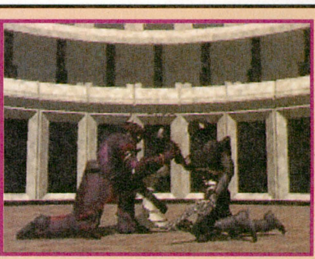


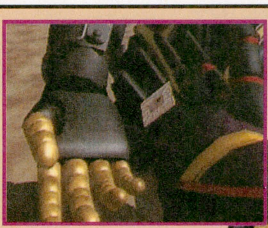


元老院、そしてファイナルゲートへ…

ワルダーとの戦いに終止符を打ち、失われた片腕を取り戻すと、ワルダーからビジンダーの記憶チップを手渡される。「ビジンダーを人間の体に戻してやって欲しい。ビジンダーはお前を倒すことができたら、人間に戻してもらうと言っていた……」。そう言い残してワルダーは息を引き取る。

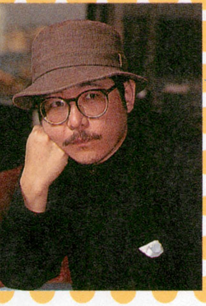
ストーリーもいよいよクライマックス。ここから先の展開は、実際にプレイして自分の目で確かめて欲しい。







「単なる映画とゲームのミックスで終わらせるのは嫌ですね」



プロフィール
日本のSF、ファンタジー界を代表するイラストレーター。映画『ゼイラム』、東映TVシリーズ『鳥人戦隊ジェットマン』など監督業でも精力的に活動中。

雨宮慶太

映画とゲームが同じものである必要はないと思うんですよね。私の撮った『ハカイダー』自体が、昔のイメージで撮っているわけではないので。それに、映画の世界観がベストかっていうとそんなことはないと思うし、何が良いのかっていうのはまだ結論が出ていないと思うんですよ。まぁ、もうちょっと人がいっぱい出てきても良かったような気もしますけどね。……ただ、人がいっぱい出てくると撃ちたくなっちゃうみたいな所もあるんですけど（笑）。

今回は監修のみですけど、作り手の意識っていうのは映画もゲームも同じだと思います。お金を払う行為に対して楽しませることで応えるというか、映画を作る時にはそういったことを意識しますよね。それでも映画には映画、ゲームにはゲームの良さがあると思うんですよ。ゲームを作る時には、ゲームでしかできないことを追求した方が絶対に面白い、という意識が私の中のどこかにあるものですから。そういった意味では、単純なゲームと映画のミックスというものには否定的なんですよ。

『ハカイダー』に関しては新撮もしてるし、使われているCGもすべて新しく製作したものだから、映画とはまた違った、かなり誠実と呼べる作品に仕上がっているのではないかと思いますね。



ウルトラマン 光の巨人伝説

SATURN	FTG	前回紹介	'96年10月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆	
●バンダイ	●発売中	●7,800円	

ウルトラ兄弟やおなじみの怪獣が総出演!!



▲バトルフィールドにある建造物は破壊可能。また、建造物ごとに壊れ方もさまざま。

20代後半以降の年代にはたまらない、ウルトラマンのFTGが登場。ウルトラマンやウルトラセブンを始めとする5人のウルトラ兄弟、そしてバルタン星人やゼットンなどの人気怪獣10体が、激しいバトルを繰り広げる。ステージ中の建造物を破壊したり、各キャラごとにおなじみの必殺技を使ったりと、TVのシチュエーションを思わせる演出がさまざまな面で用意されているのだ。





▲バトル終了時には、どこまでウルトラマンになりきれたかを表す「ウルトラマン度」を表示。

迫力のオートビューチェンジシステム

ゲーム中の視点は、通常は横からのアングルだが、投げ技などの大技がきまると特殊な視点に変化する。自動的に、一番迫力のある視点に変化するようになっているのだ。



▲通常は横からのアングルだが、必殺技などが相手に決まると……。



▲自動的にカメラアングルが変化。より立体的な演出がなされるのだ。

DIE HARD TRILOGY ダイハード トリロジー

SATURN	ACT	前回紹介	'96年11月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆	
●セガ	●'97年1月31日	●5,800円	

ハリウッドの大人気アクション映画の名場面を体感!!

大人気を博したアクション映画『ダイハード』シリーズ。このゲームは、映画の3シリーズをモチーフにしたマルチジャンルゲームだ。映画のシリーズ同様、ゲームは3部構成で、それぞれ『～1』『～2』『～3』の舞台を再現している。第1部はナカトミビルでのACT。ビルを乗っ取ろうと企むテロリストたちを、さまざまなアクションで倒していく。第2部はダラス空港でのガンSTG。このパートはバーチャガンにも対応している。そして最後は、ニューヨークの狭い裏路地が舞台のRCG。もちろん、レーシングコントローラーにも対応しているのだ。

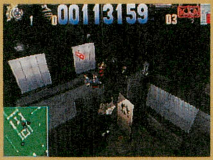


◀ゲームで遊ぶ前に、ビデオで映画を再チェックしておくと良いかも。



好きなゲームを選ぶことができる!!

映画のストーリーを再現した各ゲームパート。それぞれのゲームは独立しているので、好きなジャンルだけを選んで遊ぶこともできるのだ。



アクション

貧弱な武器を手に、1人でテロリストに立ち向かう主人公マクレーン。ステージに落ちているアイテムを取り逃すな!!

ガンSTG

次々と襲いかかる敵を撃ち倒そう。敵は、陸はもちろんヘリコプターで空中からも攻撃してくるので注意が必要だ。





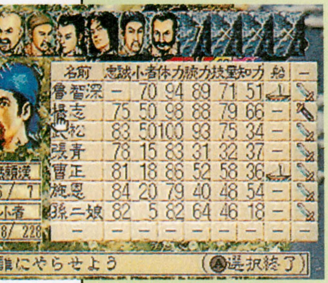
カーチェイス

極悪非道の凶悪犯がはびこる街ニューヨーク。市街地を激走し、民間人に気を付けながら凶悪犯を追い詰めよう。

水滸伝・天命の誓い

中国を舞台にした冒険活劇

SATURN　SLG　前回紹介　初登場
前評判　読者★★★☆☆　業者★★☆☆☆
●光栄　●発売日　'96年12月予定　●5,800円


▲無頼漢の能力を把握し、適切な指令を与えることが重要。

108人の豪傑たちの活躍を描いた伝記小説『水滸伝』をモチーフにしたこのゲーム。10人の「好漢」の中から1人を選び、「逃亡兵」や野に隠れた「無頼漢」を仲間にする。そして富国強兵を計りながら、国を乱す「奸臣・高俅」を討伐することがプレイヤーに与えられた使命だ。戦闘シーンでは、地形効果を把握し、配下の「無頼漢」が持つ妖術などの特殊能力を使いながら勝利を目指そう。

中国を征するのは



はたして誰か…？


▲効率的なルートを探しながら敵の本拠地を目指して進もう。

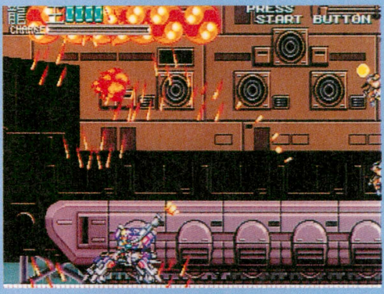
ウルフファング・SS空牙2001

SATURN　ACT＋STG　前回紹介　初登場
前評判　読者★★★☆☆　業者★★★☆☆
●エクシング　●発売日　'97年1月予定　●5,800円（予価）


▲パーツの特性を見極めて、取り付けるパーツを選ぼう。

鋼の牙を持つ狼が再び空に飛び立つ!!

アーケードでも人気を博したアクションSTG『ウルフファング〜』。各4種類ずつ用意されたBODY・ARM・LEGのパーツを組み合わせて、思い通りの機体を作成できることがゲーム最大の魅力だ。また、プレイヤーのとったルートで変化するマルチエンディングも見逃せない。



▲そのステージに合わせるように自機を作成して、嵐のような敵の弾幕を切り抜けろ!!

最強の装甲機兵を



創り上げろ!!

アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥

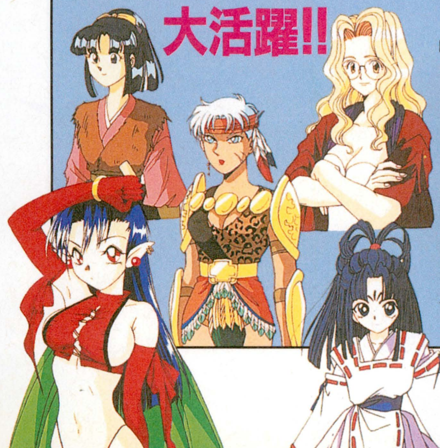
美少女を召喚して戦え!!

SATURN　AVG＋SLG　前回紹介　'96年9月号
前評判　読者★★★☆☆　業者★★★☆☆
●ヒューマン　●発売中　●5,800円


▲バトルに勝てば、各能力値を上げることができる。

「オリンポス」という、パラレルワールドに迷い込んだ少年・昇。そこで出会った美しい女性を探し出すことがプレイヤーの目的だ。道中で襲ってくるモンスターは、美少女を召喚して倒そう。このバトルに負けるとその時点でゲームオーバーになってしまうが（コンテニューあり）、勝てば美少女のパラメータがアップし、好きな女の子の召喚率を上げることも可能のだ。

総勢20人の美少女が大活躍!!




▲召喚される美少女によって、さまざまなビジュアルが用意されている。

実戦パチスロ必勝法！ 4

SATURN　SLG　前回紹介　初登場
前評判　読者★★☆☆☆　業者★★★☆☆
●サミー工業　●発売日　'96年12月27日　●5,800円



▲パチスロファンご用達の、実在の名機3種類を収録。これらは、現在も店頭をにぎわせているのだ。

パチスロの実機を完全シミュレート!!

実在するパチスロ台を完全シミュレートする、サミーの『〜必勝法！』シリーズ。この最新作では、「クランキーコンドル」、「フィフティーズ」、「アラジンマスターX」といった現在でも大人気の3機種が収録されている。高速オートプレイなどの新機能の搭載で、攻略・解析も快適になった。


▲各パチスロ台は、3Dレンダリングによって超美麗に再現されているので臨場感も抜群だ。

マーカー機能で



目押しを極めろ!!

NIGHTRUTH

-Explanation of the paranormal-"Maria"



▲前回登場したキャラはもちろん、新キャラも多数登場。

SATURN | AVG | 前回紹介 '97年1月号
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●ソネット コンピュータエンタテイメント ●発売日 '96年12月20日 ●5,800円

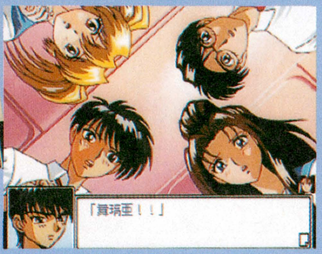
舞璃亜に秘められた謎の力とは…？

人気AVGの『NIGHTRUTH』シリーズ第2弾がいよいよ登場。今回は水凪舞璃亜(みずなぎまりあ)を中心に物語が進む。「切り裂きジャック」、「メアリーセレスト号」、「ファティマの奇跡」といった、過去にヨーロッパ各地で実際に起こった事件がシナリオのモチーフになっている。

イギリスを舞台に



3つの事件が巻き起こる



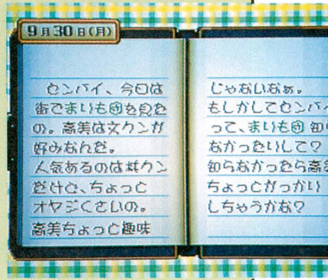
▲今回の主役、水凪舞璃亜の声は、人気声優の宮村優子が担当している。

m～君を伝えて～

交換日記で彼女をゲット!!

SATURN | SLG | 前回紹介 '97年1月号
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★☆☆☆
●ネクサスインターラクト ●発売中 ●5,800円

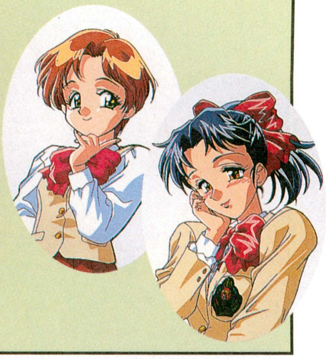
登場するさまざまなキャラクターから、目的の美少女の趣味や好きなタイプといった情報を聞き出す。そして交換日記をしていき、彼女をものにすることがプレイヤーの目的。プレイ中はイベントが多数発生し、そのイベントのクリアの仕方でシナリオはいろいろな方向に進んでいく。また、エンディングは32種類も用意されているのだ。



▲日記をしっかり読んで、彼女の気持ちをつかめ!!



▲各キャラの声は、坂本真綾、宮川美保といった人気の声優が担当しているのだ。

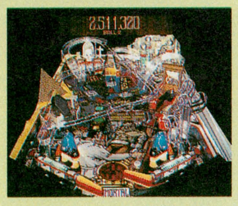


ハイパー3Dピンボール

リアルな玉の動きに注目!!

SATURN | ETC | 前回紹介 '97年1月号
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント ●発売日 1月予定 ●5,800円

各台のフィーチャーやボールの弾道が、実際のピンボール台さながらに再現されているのがこのゲームの特徴。台は全部で6種類で、それぞれ3D視点モードと2Dスクロールモードの切り替えができるようになっている。また、決められたポイントを通過するとムービーが流れるなど、ゲームならではの演出も多数。



▲各台それぞれに特徴がある。好みのものを選ぼう。





▲ボールの視点で台をとらえた各種ムービー。
◀ハイレゾモードの使用で、どの台も美麗に再現。

DX日本特急旅行ゲーム

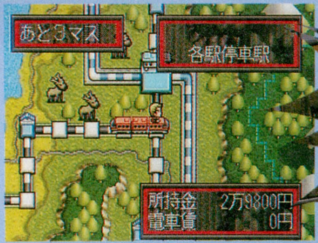
SATURN | TBL | 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●タカラ ●発売中 ●5,800円

日本全国津々浦々をバーチャルトラベル

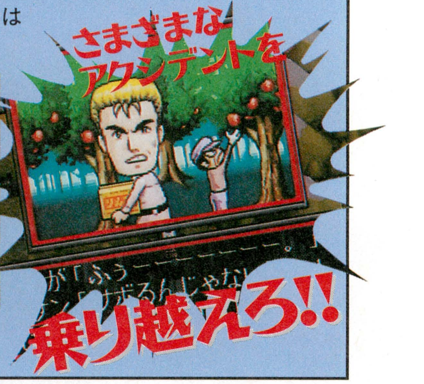
代理店から旅行プランをもらい、日本全国を旅して回るボードゲーム『日本特急旅行ゲーム』がサターンに登場。6カ所のチェックポイントを回りながら、さまざまなイベントをクリアして「旅行ポイント」をためていこう。最終的にこのポイントの多い者が勝ちとなるが、勝負のことは忘れて旅行を楽しむのも一興だ。



▲イベントの種類は多種多様。ひょんなことから旅行ポイントが手に入るかもしれない!?



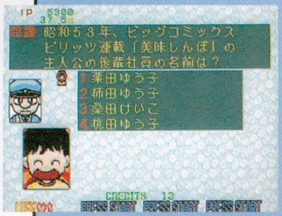
▲旅行ポイントは、意外な場面でも得ることができる。いろいろな場所を回れ!!



さまざまなアクシデントを乗り越えろ!!

SEGA AGES/廊下にイチダントアール

2つの名作がカップリング



▲多数の難問奇問が次々と出題される『〜立ってなさい！』。

SATURN　ETC　前回紹介 初登場
前評判　読者 ★★★　業者 ★★★
●セガ　●発売日 '96年12月27日　●4,800円

セガ往年の名作アーケードゲームを復刻する『SEGA AGES』シリーズ。その第4弾となる今回は、'91年に発表された『クイズ　廊下に立ってなさい！』と'94年発表の『イチダントアール』の2つが1枚のディスクにカップリングされて登場する。いずれも、アーケードで大ヒットを記録した作品。はまった人は迷わず買いだ。



▲『イチダントアール』は、『タントアール』の続編。さまざまなミニゲームで遊べるバラエティゲーム集なのだ。



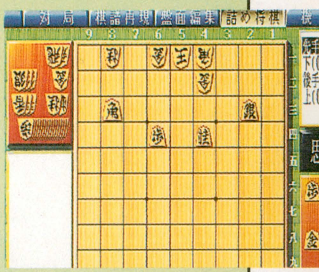
▲『〜立ってなさい！』では、プレイヤーの年代に合わせた問題が出題される。

永世名人Ⅱ

SATURN　TBL　前回紹介 初登場
前評判　読者 ★★★　業者 ★★
●コナミ　●発売中　●5,300円

手強いCPUにキミは勝てるか!?

プレイヤーの番手中も、CPUが次の手を思考する「予測読みモード」を搭載。これにより、素早く快適な対局が楽しめる。また、初代名人・大橋宗桂氏と2代目名人・宗古氏の名勝負12局分の棋譜や、天野宗歩氏の名棋譜10局分も収録。もちろんレベルの設定もできるので、初心者も安心して楽しめる。


▲詰め将棋モードも搭載。19手目までの棋譜を解析できる。

最新最強の思考ルーチンを搭載!!


▲CPUの予測の裏をかくように指せば、意外に簡単に勝てるかも……!?

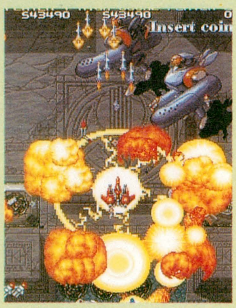


紫炎龍（しえんりゅう）

SATURN　STG　前回紹介 '96年10月号
前評判　読者 ★★★　業者 ★★★
●童　●発売日 来春予定　●価格未定

待望の超硬派STGいよいよ登場!!

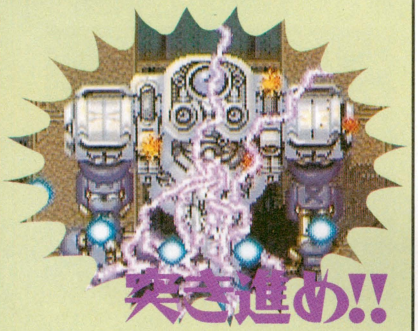
3種類のショットと一撃必殺のボンバーを使い分け、全8ステージを進んでいこう。ショットはアイテムを取ることで切り替え、パワーアップもできる。アーケード版も、この冬にリリースされる予定だ。



▲縦置き可能なモニターがあればアーケードの臨場感が!!

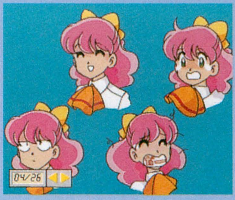


武器を使い分けながら突き進め!!


◀もちろん、2人同時プレイもできるのだ。

だいな♥あいらん〈予告編〉

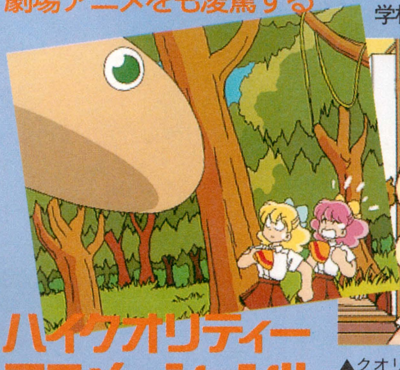
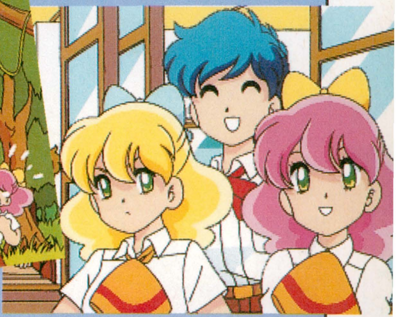
本編で遊ぶ、その前に……


▲設定資料の他、カラーイラストも満載だ!!

SATURN　ETC　前回紹介 初登場
前評判　読者 ★★★　業者 ★★★
●ゲーム アーツ　●'96年12月27日　●2,300円

'97年2月発売予定のAVG『だいな♥あいらん』。この〈予告編〉には、ゲーム本編をよりいっそう楽しむための設定資料などが収められている。ゲームの主人公〝えみり〟と〝あんじぇ〟の2人が、物語の舞台となる「南の島」と「恐竜使いの学校」を案内してくれる。

劇場アニメをも凌駕するハイクオリティーアニメーション!!



▲クオリティーを追究するため、独自のアニメーションシステム採用している。

プラドルDISCデータ編 レースクイーンF

今度はレースクイーンだ!!



▲ムービーはトゥルーモーション採用でとても美麗だ。

SATURN | ETC | 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●Sada Soft ●発売中 ●3,800円

すっかりおなじみになった『プラドルDISC』シリーズ。この最新作では、フォーミュラニッポンのレースクイーンのビジュアルやムービー、そしてスリーサイズなどのデータを閲覧することができる。また、オマケとして留守番電話メッセージとモーニングコールが収録されているのだ。



超高画質ムービーも多数収録!!



◀検索機能も付いているので、目的の女の子を簡単に探すこともできるようになっている。

オーバードライビンGT-R

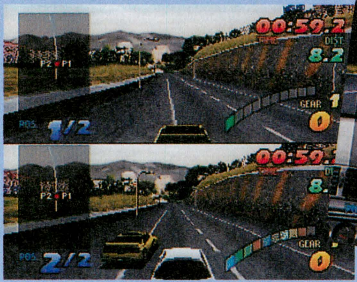
SATURN | RCG | 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●EAV ●発売中 ●6,200円

『スカG』や『Z』など日産の車が多数登場

日本が誇る自動車メーカー・日産の車が、実名で登場するこのゲーム。『GT-R』の名前で有名なスカイラインシリーズはもちろん、フェアレディZやシルビアなどの人気車でさまざまなコースを疾走することができる。もちろん操作感覚も、実車を忠実に再現しているのだ。



▲車はスカイラインＧＴ－Ｒを始めとする８種類。コースは４種類用意されている。



▲CPUとのバトルを始め、画面を上下に２分割して同時対戦することもできる。

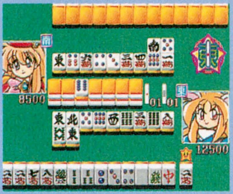


ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

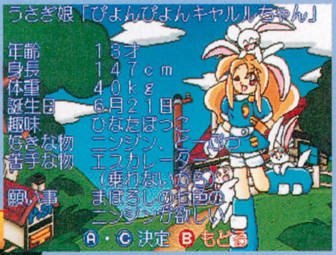
７人の美少女が麻雀で対戦

SATURN | TBL | 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★☆☆☆
●ナツメ株式会社 ●発売中 ●5,800円

パステルカラーのメルヘンタッチで描かれた、７人の美少女が登場する麻雀ゲーム。アイテムやイカサマなしの、リアルな対局が楽しめる。選択したキャラクターによって、違ったシナリオが楽しめる「ストーリーモード」と、好きな相手と自由に対局できる「フリーモード」の２つのゲームモードが用意されている。また、ゲーム中のCGを閲覧できる「原画モード」も搭載しているのだ。



▲各キャラごとに違った打ち筋を持っているのだ。



▲「ストーリーモード」は、５組の中からキャラクターを選んでゲームを進めていく。



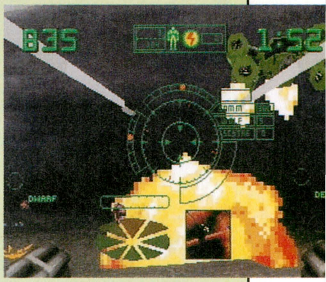
◀「フリーモード」にはストーリーはないが、対局前後にキャラがしゃべりまくる会話シーンが楽しめる。

クレイジーイワン

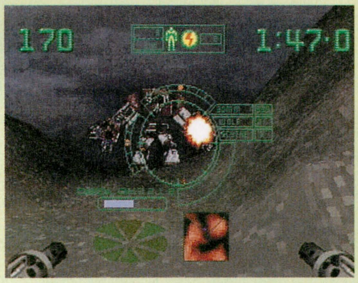
武器を駆使して突き進め!!

SATURN | STG | 前回紹介 '97年１月号
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●ソフトバンク ●発売日 '97年春予定 ●5,800円

ロシア系軍人イワン・ポポビッチの駆る装甲歩行型兵器クレイジーイワンを操作して、迫り来る敵を倒していく３D-STG。地球上を５つに分割するエナジーフィールドの発生原因、シールドジェネレーターを破壊することがプレイヤーの目的だ。さまざまな武器を使い分けながら、各ミッションのシールドジェネレーターを破壊しよう。



▲マップで敵の位置を確認しながら進んでいこう。



▲機関銃やミサイルなど、クレイジーイワンにはさまざまな武器が搭載されている。



巨大なボスも登場!!

タイムギャル&忍者ハヤテ

あのLDゲームを完全移植

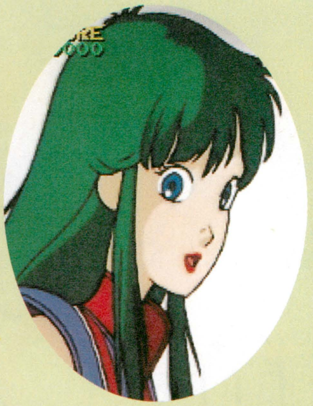
SATURN	ACT	前回紹介 初登場
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●エクゼコ	●発売日 '97年1月17日	●5,800円

'85年に発表された『タイムギャル』と、'84年に発表された『忍者ハヤテ』。これら名作LDアーケードゲームが、カップリングされてサターンに登場。両作品とも、画面に表示されるボタンを素早く押して、数々のトラップをクリアしていくのだ。



▲囚われた姫を救出するのが目的の『忍者ハヤテ』。





▲悪の科学者ルーダを追う、美少女レイカが主人公の『タイムギャル』。

もうぢや

SATURN	PZL	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	●発売中	●5,800円

お金を両替しながら消していこう!!

上から落ちてくる5種類の小銭を、縦または横につなげて両替を繰り返し、最終的に1000円札にして消していこう。上手く消すことができれば、大連鎖を起こして相手に攻撃することもできるのだ。



▲小銭のほか、お助けアイテムが落ちてくることも……。





▲2人同時プレイの「対戦もうぢや」モードと、1人で黙々とプレイする「もくもくもうぢや」モードが用意されている。

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

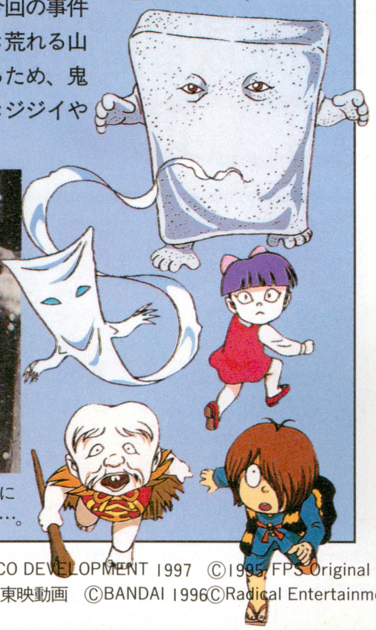
SATURN	AVG	前回紹介 '96年11月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●バンダイ	●発売日 '96年12月27日	●6,800円

山村に起こる悲劇の謎を解き明かせ!!

あの鬼太郎がAVGになって登場。ゲゲゲハウスに届いた1通の手紙が、今回の事件の始まり。「やまずの吹雪」が吹き荒れる山村で起こった謎の事件を解明するため、鬼太郎や目玉の親父、そして子泣きジジイやねこ娘などの仲間が大活躍する。



▲物語はテキストを読むことで進んでいくのだ。





▲怪しい場面で妖怪アンテナを使うことによって、ストーリーが変化することも……。

グリッド ランナー

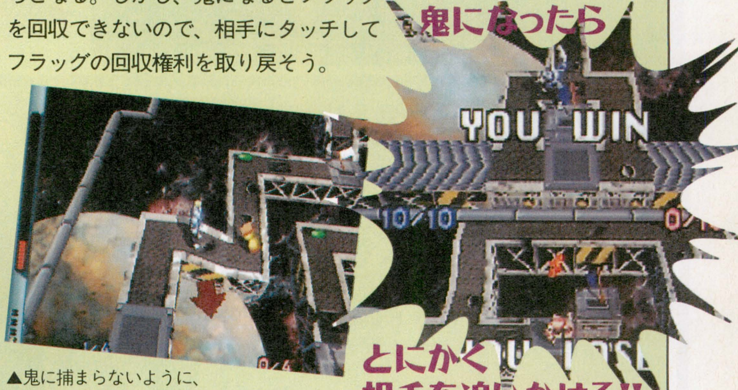
SATURN	ACT	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	●発売日 '96年12月27日	●5,800円

フラッグを取り合う鬼ごっこアクション

迷路のように入り組んだ各ステージでフラッグを取り合う、鬼ごっこのようなACT。規定数のフラッグを相手よりも早く集め、そのステージから脱出すれば勝ちとなる。しかし、鬼になるとフラッグを回収できないので、相手にタッチしてフラッグの回収権利を取り戻そう。



▲アイテムをゲットすれば、一発逆転のチャンスが!!



▲鬼に捕まらないように、フラッグを回収しながら逃げまくろう。

電撃印の攻略本



BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス
大運動会
公式攻略ガイド

電撃G'sエンジン特別編集

とっておきの描き下ろしを含む
ビジュアルを満載し、全イベントを
見るための条件を完全網羅。

絶賛発売中 定価980円

©1996 AIC／iPC



Tactics Ogre
Let Us Cling Together
タクティクス オウガ
パーフェクトマニュアル

電撃SEGA EX特別編集

勢力&人間関係の変化を「ひと目でわかる
相関図」でChapter別に完全解説！
思いどおりの「人生」を歩むための一冊。

絶賛発売中 定価1,300円

©QUEST ©1996 Riverhillsoft inc.

ルナ シルバースターストーリー
LUNAR
SILVER STAR STORY
完全攻略ガイド

電撃SEGA EX 特別編集

イベントごとのマップを網羅！
伝説のRPGが新たに蘇る!!

絶賛発売中 定価980円



天地無用！
登校無用 攻略ガイド(仮)

電撃SEGA EX特別編集

攻略はもちろん、ゲーム中に使用された
セル画や原画を大量収録。
ファンならこたえられない一冊だ。

1月中旬発売予定 予価980円



©1992 STUDIO ALEX／GAME ARTS ©1996 角川書店／GAME ARTS／JAM ©AIC.PIONEER LDC,INC.／XING 1996

※価格はすべて税込みです

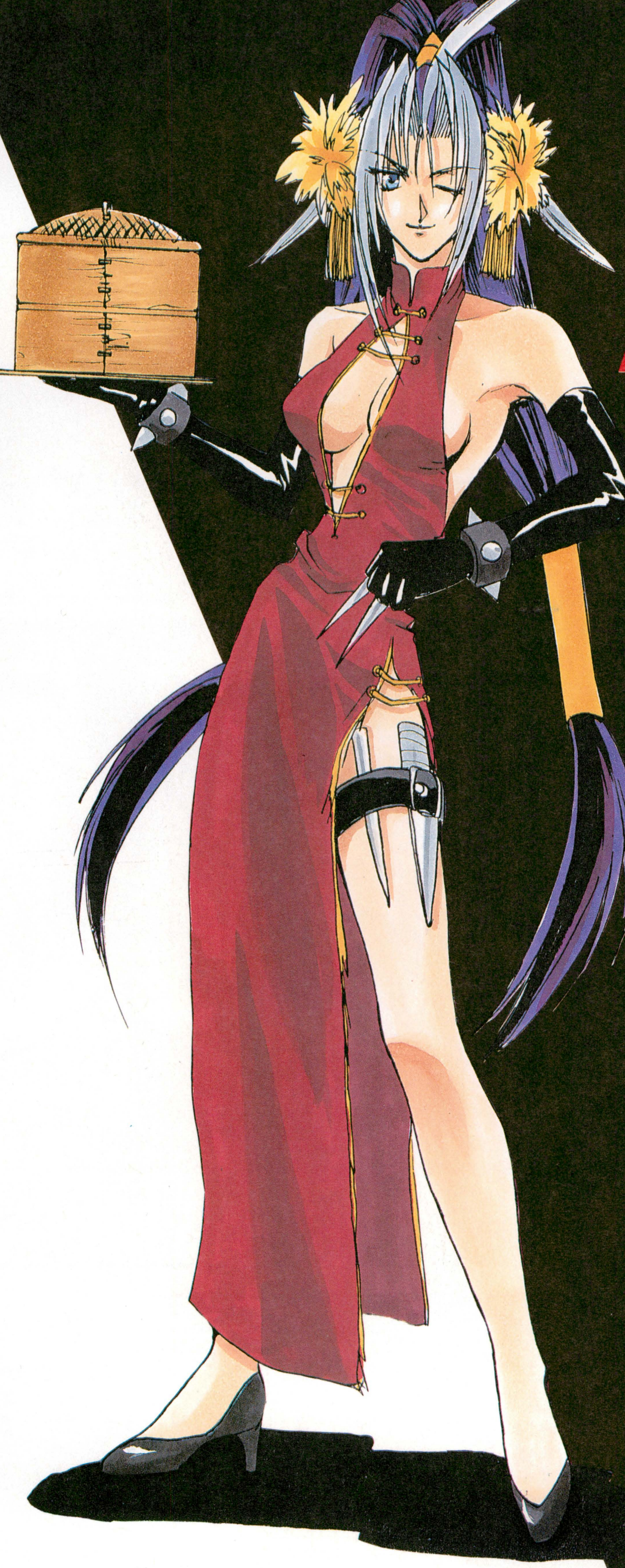
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス書籍編集部)

電撃SEGA EXならではの**本気**のアーケード情報

AC魂

アーケードソウル

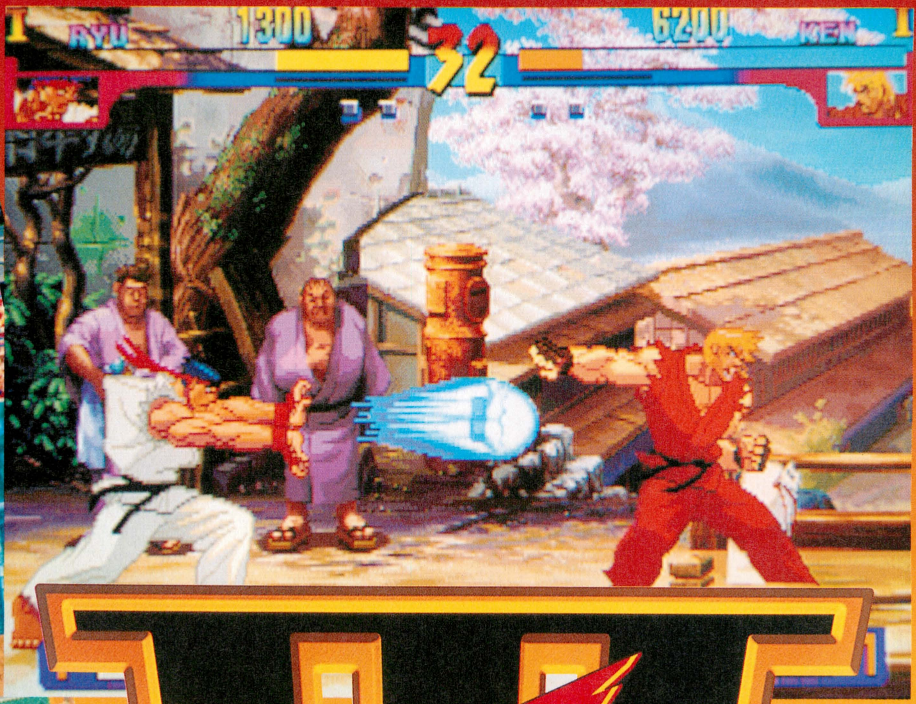


ストリートファイターIII
リアルバウト餓狼伝説Special
スカッドレース
バーチャファイター3

イラスト:きがわ琳

「IIX」から「III」へ。待望のシリーズ最新作ついに出現!





『スパIIX』より3年。いよいよファン渇望の『ストII』シリーズ最新作が登場する。その硬派なイメージ、そして、まだ見ぬバトルに胸躍らせよ! 格闘ゲームの新時代を切り開く『ストIII』の魅力に迫る!

ARCADE	FTG		前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★★★		業者	★★★★★
●カプコン ●稼働時期未定				

驚愕せよ! これがシリーズ最新作だ!!

STREET FIGHTER III
NEW GENERATION

ストリートファイターシリーズの流れ

'97年7月	'96年3月	'95年8月	'94年5月	'93年9月	'93年2月	'92年4月	'91年3月	'87年7月
ストリートファイターIII	ストリートファイターZERO2	ストリートファイターZERO	スーパーストリートファイターIIX	スーパーストリートファイターII	ストリートファイターII'ターボ	ストリートファイターII'(ダッシュ)	ストリートファイターII	ストリートファイター

格闘アクション新時代 スーパーアーツセレクトシステム

新システム「スーパーアーツセレクト」

『ZERO 2』で完成を見た（といわれる）強化版必殺技スーパーコンボ。その概念は『III』にも受け継がれ、新システム「スーパーアーツセレクト」として生まれ変わった。スーパーコンボからの変更点は、キャラごとに3種類用意されたスーパーアーツから、1つをゲーム開始時にプレイヤーが選択、選ばなかった他のスーパーアーツは使用不可能という点。そして、選択したスーパーアーツにより能力対応ゲージの長さが変化(下記参照)する、の2点。とくに3種用意されたスーパーアーツは、そのキャラが得意とする技を強化したもの、キャラの弱点を補うものといった性格づけがなされ、どの技を組み合わせたかによって戦い方を変えていく必要がある。

3種の中から 1つを選べ

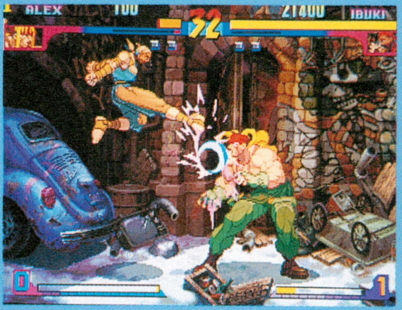


能力対応ゲージにより ゲージの長さが変化する

スーパーアーツを発動させるには、スーパーコンボ同様ゲージを一定量溜めることが必要。『II X』や『ZERO 2』ではどのSCを使うにも、溜めるゲージの長さ（量）は一定だったが、『III』では選択したスーパーアーツによって、高い破壊力を持つ技は長く、キャラの弱点を補う技は短くと、能力対応ゲージの長さが変化するようになった。さらに技によってはストックできる数（『ZERO 2』までは3つ。）にも変化があり、ゲージMAXで2回しか使えないものや、MAXで3回以上使えるスーパーアーツも存在する（?）ようだ。



▲ユンのゲージのほうが圧倒的に長い。



▲右下に注目。既に1レベルたまっている。

使いこなせるか!?





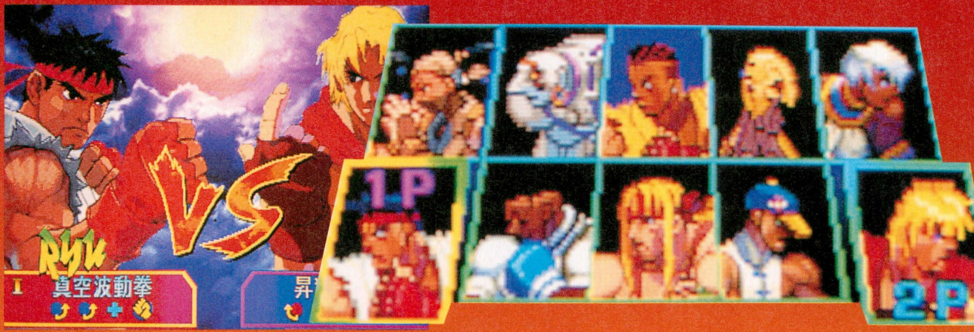
大迫力のスーパーアーツ!



――新世代を担う戦士たちが集結!

右の写真を見てもらいたい。ズラリと並んだ10人の戦士の中に、お馴染みの顔がほとんどいないことに気がつくだろう。事実、『ストII』シリーズ皆勤賞のサガットまでもその姿を消し、前作から引き続いて登場するのはリュウとケンの２キャラのみだ。サブタイトルを思い出して欲しい。NEW GENERETION（新世代）とうたれたサブタイトルは、新世代を担う８人の新キャラが登場するということも意味していたのだ。

新世代VS旧世代の戦い。勝ち抜くのは誰だ？



格闘アクション新時代

8人のニューチャレンジャー

ダッドリー

スポーツ選手として成功した父を持つ、ヘビー級のボクサー。体は格闘家としては、小さいほうだが、スピード&テクニックを併せ持ち、アウトボクシングからインファイトまで難なくこなす。誇り高く、何事も完璧を目指す男でもある。



▲石畳が印象的なステージ。強烈なアッパーがケンを襲う！

イギリス

リュウ

義理堅く、正義感の強い『ストII』シリーズの主人公。空手をベースにした独自の格闘技を使って戦う。いまだ真の格闘家を目指し、自分より強い相手を求めて、世界中を放浪している。果たして、今回の戦いで真の格闘家になれるのだろうか？



▲京都の古風な建物をバックに日本人の戦士が拳を交える。

イブキ

忍びの里に住み、忍術の修業に励む女子高生。日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を使い、無駄なき動きで相手に必殺の一撃を打つ戦い方を主とする。

日本

アレックス

ニューヨークのマンハッタンに住む青年格闘家。大柄な体格を感じさせない瞬発力と、強靭な体力を使ったパワフルな投げとパンチ力を武器に戦う。竹を割ったような性格で無神経なところもあるが、憎めないタイプのファイターである。



▲壁に描かれた絵が不気味なステージ。アレックスの拳が唸る。

アメリカ・ニューヨーク

ケン

リュウの親友にして最大のライバル。現在は米国の西海岸に妻イライザと３歳になる息子メルと暮らしている。リュウと同じく空手をベースにした独自の格闘技で戦う。子供が生まれても激しい格闘スタイルに変化なし。

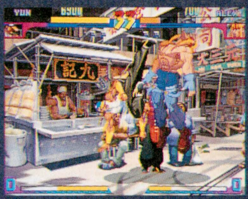


▲なんともアジア的な雰囲気。ケンの昇龍拳が炸裂する！

アメリカ・西海岸

ユン&ヤン

上海に住む中国拳法を使う兄弟。兄弟ながら、兄のユンは明朗活発な若大将タイプ。弟のヤンは冷静沈着とその性格は大きく異なる。祖父に伝授された中国拳法を武器に、素早い技の連続で相手の勢いを奪う戦い方を主とする。



▲屋台の見える香港ステージ。強烈な蹴りがアレックスを襲う。

中国

気になるPOINT!

春麗はどこへ？

右上のキャラセレクト画面を見て、がく然とした人も多いだろう。リュウ&ケン&サガットには負けるものの、２番目に出席率（ゲーム登場率）の高かった春麗の姿がどこにも見当たらないのだ。『ZERO２』ではさくらに人気は奪われたが、それでも『スト２』のヒロインはやっぱり春麗。隠しキャラでもいいから登場させません？　え？　年をとった春麗は見たくない？　うむ、確かに。

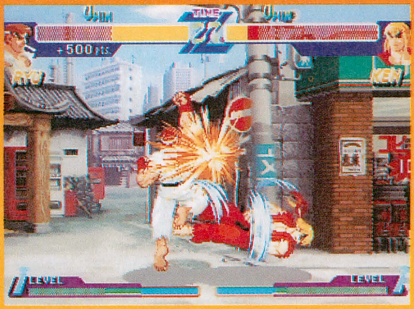
格闘アクション新時代 タイミング命！ 攻撃を止めよ!!

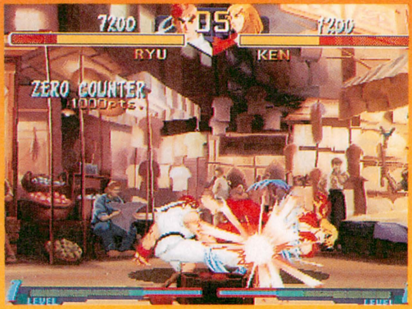
ゼロカウンター ZCが進化した!?「ブロッキング」

『ストⅡX』シリーズというより外伝的イメージの強い『ZERO』で初採用された、ゼロカウンター（ZC）。このZCを、より実戦向きに使いやすくしたものが、新たに採用された、「ブロッキング」と呼ばれるシステムだ。この「ブロッキング」は、ZCのように防御状態から反撃に転じるといった反撃技ではなく、相手の繰り出した攻撃を、タイミングを合わせて途中で止めるというもの。技を止められた側は、技の強弱によって（強攻撃なら大きな、弱攻撃なら小さな）スキが発生し、無防備な状態となる。ZCのようにSC（今作は能力対応）ゲージを消費することもないのでガンガン狙っていこう。



ZEROシリーズでは


▲『ZERO』ではキャラごとにコマンドが異なった。


▲『ZERO 2』からは各キャラ２種類のZCを用意。

前述のように『ZERO』シリーズではZCという、反撃技が用意されていた。しかし、防御状態の時に←↙↓＋Ⓟまたは Ⓚという「コマンドを入力」する必要があり、さらにSCゲージを消費する（＝ゲージを溜める必要がある）という決まり事が存在し、気軽に出せる技とは言い難かった。それでも対戦で勝利するための必須の技として、キャラごとに異なる使いどころや、無敵の有無などがコアなプレイヤーによって研究され、上級者と初心者の格差がさらに開くといった現象もひきおこした……。

カプコンの新基盤 POWER BY CP-SYSTEM Ⅲ

美麗なグラフィックに酔いしれろ！

従来の業務用基板「CP-SYSTEMⅡ」（シーピーシステムツー）を、遥かに凌駕する性能（右記の記事参照）を持つ、カプコンの新基盤「CP-SYSTEMⅢ」。『ストⅢ』は、この新基盤対応ゲーム第2弾として登場する。特にグラフィック系機能の進歩はすさまじく、イギリスステージの降りしきる雨といったエフェクトは、確実に新世代の到来を実感させるパワーを持つ。その美しさを堪能できる日は近い。



◀シリーズ初！ 雨が降りしきる美しいステージ。

CP-SYSTEMⅢとは？

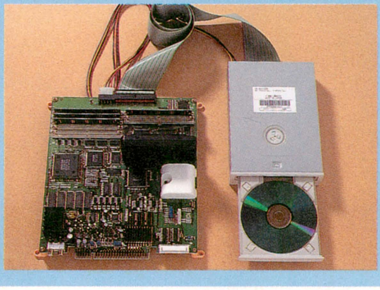
カプコンアーケードゲームの心臓部"CPシステム"。その最新基板である"Ⅲ"は、まずそのスペックからして並外れている。"CPシステムⅡ"からCPU処理速度４倍以上、色数16倍、データ量約４倍と格段の進歩を遂げているのだ。また、基板の基本構成もCD-ROMとフラッシュRAMの組み合わせに変更されている。第１弾のタイトルとしては、すでに『ウォーザード』が発表されている。



◀暗闇に浮かぶ淡い光が、ステージを怪しく見せる。



◀桜の花が見事。鮮やかな桜色が目に染みる。


◀CD－ROMを使用した構成が新しい。今後も、この基板を使用した新作が続々登場するのに期待したい。

SNK人気対戦格闘シリーズ最新作!!

Real Bout SPECIAL®

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

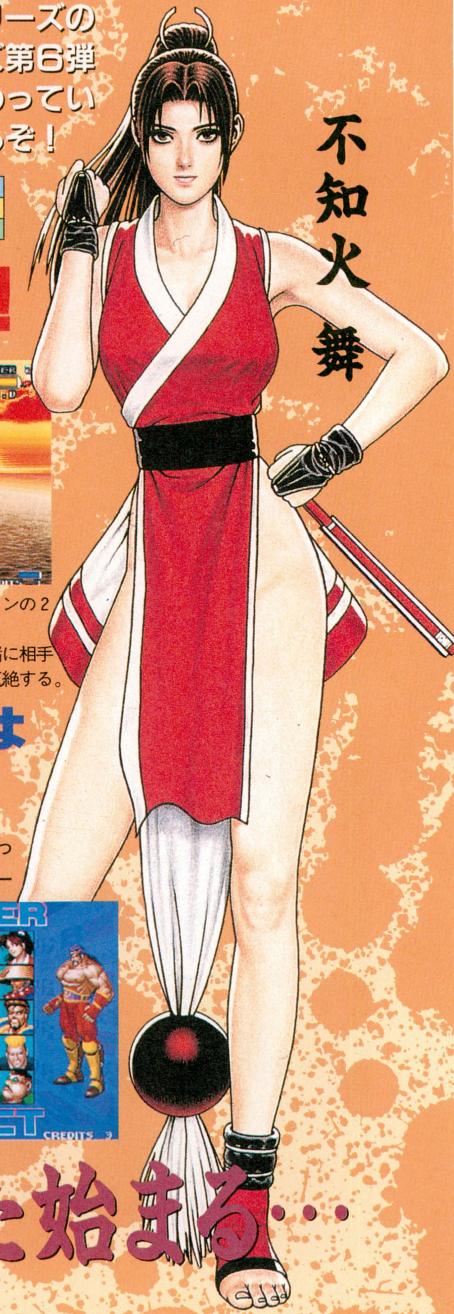
人気対戦格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの最新作がついに発表される。シリーズ第6弾となる今作では、再登場キャラが加わっているほか、新システムも導入されているぞ！







ARCADE		FTG	前回紹介 初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
	●エス・エヌ・ケイ	●稼働時期 未定	



すべてが進化したシリーズ第6弾!!



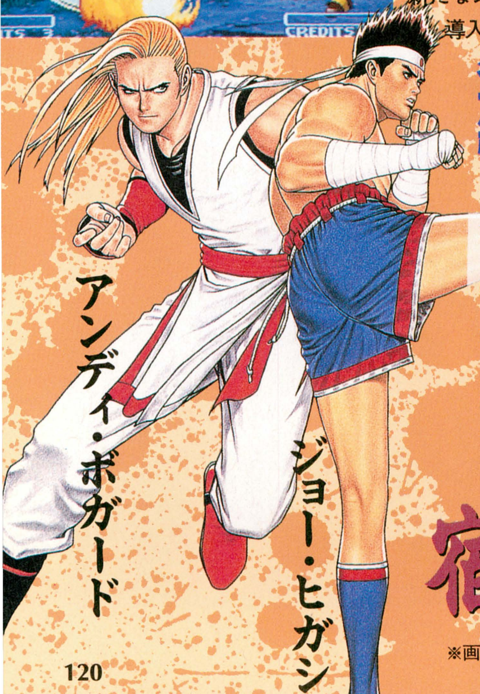
前作発表から約1年を経て発表される『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』。今作では、コンビネーションアタックやラインシステムが進化し、前作以上に爽快な連続技が楽しめるほか、リングアウトシステムを排除して、新たなシステムを導入している。





▲今回は、奥・手前ラインの2ラインシステムを採用。
◀画面端の障害物と一緒に相手をフッ飛ばすと相手は気絶する。

登場するキャラクターは総勢19人!!



前作『リアルバウト餓狼伝説』に登場したキャラクターは16人だったが、今作では19人に増えている。1作目から登場しているテリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、そして人気女性キャラ不知火舞など、15人のキャラクターは再登場。しかし、前作が「ギース・ハワード、最後の闘い」と銘打ち、「さらば、ギース」がキャッチコピーだったためか、ギース・ハワードは、残念ながら今回は登場していない。



宿命の闘いがまた始まる…

※画面は開発中のものです。©SNK 1996

『餓狼伝説SPECIAL』以来…復活を果たす4人のキャラクター!!

今回、新たに加わった4人は、'93年に発表された『餓狼伝説SPECIAL』に登場していたキャラクターだ。ヴォルフガング・クラウザーは、『KOF'96』で、ギース・ハワード（！）、ミスター・ビッグとボス・チームを組み、一足先に復活していたが、ほかのキャラクターは約3年ぶりの復活となる。どんな必殺技を使うのか、というのも楽しみだが、テリーとタン・フー・ルー、ビリーとクラウザーなど、ストーリー的な面にも注目したい。また、『SPECIAL』で数多く用意されていた隠し要素の復活も期待したいところだ。



▲サーベルで激しく切りつけてくるローレンス。リーチの長さは健在のようだ。



ローレンス・ブラッド

素手で闘牛と闘う狂気のマタドール。彼を止める力を持っているのは、この世に皇帝クラウザーのみ。隠し持ったサーベルで、相手を切り裂く技の数々は健在のようだ。



タン・フー・ルー

八極聖拳の創始者で、多くの格闘家を育てた大老師。数多くの闘いを通し、身をもってあらゆる格闘技を研究してきた生き字引である。ギースもテリーも彼の弟子。あの旋風剛拳は健在だ！



チン・シンザン

香港を拠点に活躍している自らも闘うプロモーター。流派は大極拳をベースにしているが、タン・フー・ルーに師事したこともあり、八極聖拳にも通じている。

ヴォルフガング・クラウザー

ヨーロッパの歴史の陰にシュトロハイム家ありと言われる名門の当主。闘いを芸術ととらえ、完全な勝利のみを目指している。『KOF'96』に続き、再登場。



▲使い勝手が悪かった超必殺技爆雷砲。果たして今回は…。



▲超必殺技・旋風剛拳。前回登場時よりも強そうだぞ！



『餓狼伝説』の歴史を振り返る

格闘技の祭典として開催されるキング・オブ・ファイターズ。その大会でギースを倒したテリーたちのもとに、謎の招待状が届く。差出人は闇の帝王クラウザーだった。そのクラウザーをも倒した彼らのもとに、今度は、真の格闘家のみが手にできる秦の秘伝書の話が舞い込む。しかし、秦の秘伝書はギースの手に渡ってしまう。再び、キング・オブ・ファイターズの開催を決意するギース。その闘いの後には、何が待ち受けているのだろうか…。



◀協力プレイ終了後、対戦プレイが始まる。



◀ライン移動が、任意でできるようになった。



▲使用可能キャラ15人のほかに、リョウ・サカザキも登場する。



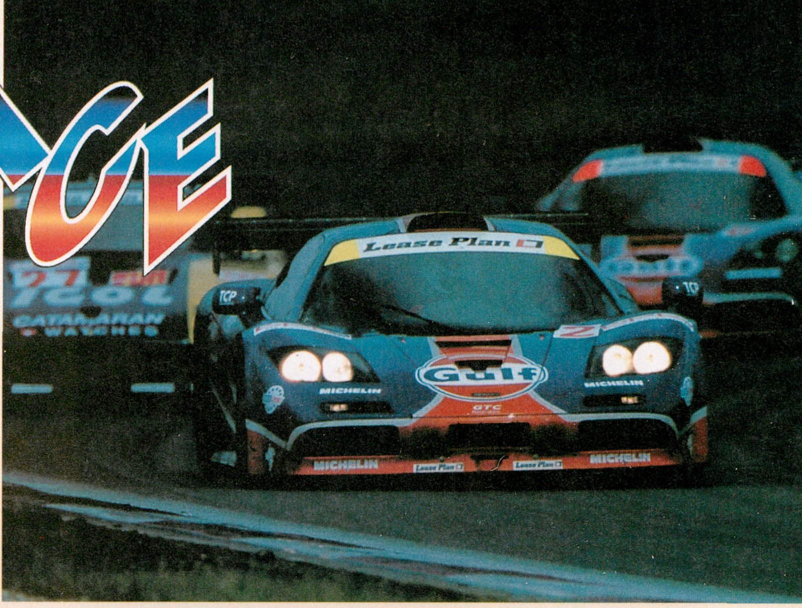
▲キャラが大幅に入れ替わり、グラフィックも大きく変化した。



▲リングアウトシステムとコンビネーションアタックが採用された。

スカッドレース

SCUD RACE



AM2研の最新ドライブゲームの登場がせまっている。今月号では、実車そのままのスーパーカーの走りっぷりをとくとご覧いただきましょう。MODEL３の驚異的な演出にも、きっとビックリするはずだ！

ARCADE	RCG	前回紹介 '97年１月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●セガ	●登場時期 12月下旬	●──

あこがれのスーパーカーを体感できる！

『デイトナ』チームが放つ究極のレースゲーム

『スカッドレース』は、実際に行われている「国際ＧＴ耐久レース」で活躍している、４台のスーパーカーを操って競う本格的なレースゲームだ。

制作はＡＭ２研、あの『デイトナＵＳＡ』を制作した名越氏を始めとするチーム。『デイトナ』のファンはもちろん、スーパーカー好きもレースゲームマニアもプレイするしかないっ！



▲『ＶＦ３』で華々しいデビューを飾ったMODEL３を使用し、体感筐体でのリリースになるという。『デイトナ』から実に３年ぶりのレースゲームだ。

コクピットのみかた

❶ 周回数とラップタイムを表示する。２／４なら、ノルマ４周のうち２周めを走行中という意味になる。

❷ タコメーター。エンジンの回転数を示すゲージだ。ＭＴミッションの場合、ここを見ながらシフトチェンジ。

❸ 残りタイムとギア、現在速度。残りタイムが０になるとゲームオーバー。

❹ マイカーの現在順位を示す。アザーカー（敵車）は総勢40台登場する。

❺ マイカー周辺のアザーカーを表示。後続車をブロックするときに役立つ。



選べるクルマは４種類！どれを選ぶ？

プレイヤーが選べるクルマは以下の４種類。おそらく、実車の性能に基づいて何らかの性格付けがされるはずだ。ミッションはＡＴ、ＭＴの２種類から選択可能だが、当然ＭＴの方が性能がいい。コースを覚える時はＡＴ、タイムアタックはＭＴと使い分けるといいだろう。

クライスラーダッジヴァイパー



２本の青ラインがカッコいい、クライスラーのマシン。Ｖ10エンジンを搭載している。このゲームに登場するのはＧＴＳ－Ｒ。

フェラーリF40



'87年、フェラーリが誕生40周年を記念して発表したクルマだ。現在では後継車が登場しているが、レースではバリバリの現役。

マクラーレンF1



Ｆ１で有名なマクラーレンチームが手がけた、スーパーカー。操縦席が真ん中にあるのが特徴。エンジンは、ＢＭＷ製のＶ12だ。

ポルシェ911GT2



クルマをよく知らない人でも名前ぐらいは知っている、ポルシェ911。その独特のフォルムは、本作品でも健在だぞ。

スーパーカー（実車）レコーディング敢行される！

去る10月の某日、富士スピードウェイにて『スカッドレース』のレコーディングが行われた。で、これはなんのレコーディングかというと、ゲーム中に使われる効果音の収録。当日は往年のスーパーカーを実際に集め、エンジンルームにマイクを設置。立ち会った鈴木裕氏、名越氏もスーパーカーに試乗、終始ゴキゲンだったという。



◀目の前を300Ｋｍ／ｈに近い速度で通り過ぎるクルマの音も収録！この音はゲーム本編で体感できる！

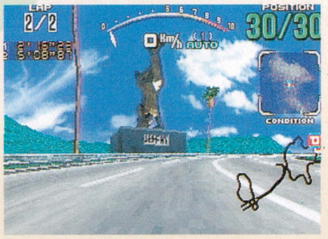


▶エンジンルームにマイクを置いて、ＤＡＴで音をもらさず記録するＡＭ２研のサウンド・スタッフ。

  ※画面は開発中のものです。

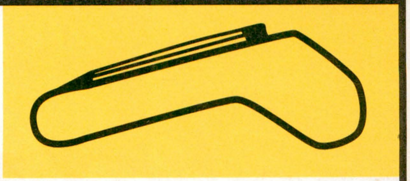
4つのコースを制覇せよ!!

『スカッドレース』で走れるコースは全部で４つだが、実は一部変更されていることが判明。当初、初心者向けの超初級コースが予定されていたがこれがなくなり、昼の市街地と夜の市街地の２つの初級コースになった。



◀『デイトナ』のコースにはお遊びの要素があったが、今回は？（写真はサターン版）

初級　市街地



AN OVERVIEW

夜の市街地と工業地帯を抜け、飛行場へと続く道を周回する。全４周。初級ながらも何カ所かキツいカーブも登場し、立ち上がりがすべて直線につながっているため、最高速330km／hの猛スピードを体感できるぞ！



▲コースの端に車体をぶつけると、火花が散るエフェクトが入る。ＭＯＤＥＬ３ならではの演出だ。



▲左に見えるジャンボジェット機は、ＪＡＬのバーチャ広告。初級は夜の市街地を抜け、空港のそばを駆け抜けるのだ。



▶左に巨大なタンクを見ながら、ホームストレート直前の大きなカーブに突っ込んでいく。

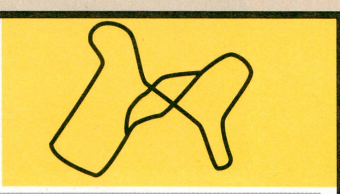
初級　市街地

気持ちのよさそうな青空を眺めながらの昼の初級コース。市街地から臨海地帯へと進むわけだが、途中にはイルカを見ることのできる、海底トンネルがある。見る余裕なんてあるのか？



▲昼の初級コースの名物、海底トンネルに入るシーン。左上の看板にはおなじみのキャラが！　また夜の初級コース同様に緩やかなコーナーと長いストレートがある。

中級　大自然コース



AN OVERVIEW

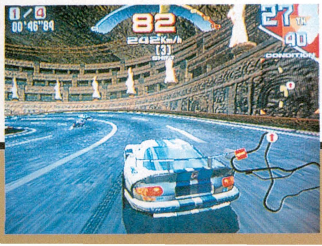
「ヨーロッパの大自然と闘う」というイメージが似合う。トンネルに配置されたランタンの炎がゆらめき、フロントガラスに差し込む太陽光。長い下り坂のトンネルの奥は霧がかかり、巨大な滝からは水が流れ落ちる。ＭＯＤＥＬ３の威力が炸裂するコースだ。



▲長い下り坂のトンネルの向こうに霧がかかっている。空気の表現も可能だ！

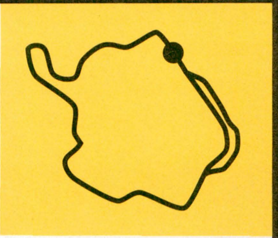


▲巨大な滝をバックに駆け抜けるダッジヴァイパー。右下のコースマップを見ると、立体交差が登場することがわかる。なお、この視点は撮影用のものなので、プレイ中には選択できない。



◀中間地点のトンネル内部では、炎が揺らめいている。照明の明るさもリアルタイムで計算されるため、ここではクルマの照かり方も変化している。

上級　コロシアム



AN OVERVIEW

自然とヨーロッパの建造物がとけ込む、非常に美しいコース。途中コロシアムの中を駆け抜けるという演出があり、ここでは闘牛が登場する。



▲右前方に見える建物がウワサのコロシアムなのだろうか？



▲直線でアクセルを踏み込めば気分爽快！『デイトナ』よりも遠くの地形を描写できるようになったのだ。



▶こちらは視点２。視点は『デイトナ』と同じく４種類で、初級の右上の写真が視点１、真上の写真が視点３、中級の左上のものが視点４となっている。

Virtua Fighter 3

バーチャファイター3

森永エンゼルカップ杯がまっ盛りの『VF 3』。今回は、大ダメージを与えるバウンドコンボテクと、投げ抜け後の攻防を徹底紹介！

ARCADE	FTG	前回紹介 '97年1月号
前評判 読者 ——	業者 ——	
●セガ ●稼働中 ●——		

最新!実践に役立つテクニック公開

実践テク 1 使える!バウンドコンボ

バウンドコンボって何?

バウンドコンボとは、相手がある特定の技を食らってダウンし、バウンドしている間に特定の技を出すことで、バウンドしている相手を拾い上げて大ダメージを与えるコンボのことである。しかしこのコンボを入れるための条件は難しく、バウンドコンボを始動させる技を当てる時に相手が立ち状態か、しゃがみ状態かでコンボを入れる技を変えなければならない。コンボを入れるタイミングも微妙で簡単に入る技と非常に入りづらい技の差が激しいので相手の状況をよく見るべし。練習してタイミングをつかめ！



◀技を当てる時に相手が立ち状態か、しゃがみ状態かをよく見極める。



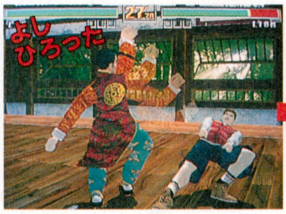
◀相手がダウン！ そしてバウンドし始めたぞ。ここで技を出すのだ。

バウンドコンボの利点

相手が投げか投げ抜けにきた時に、バウンドコンボが派生する技を使って、投げスカりモーションを出させる。無防備状態の間に技を当てよう。バウンドしている時にダウン攻撃を入れるよりも、コンボを狙った方がダメージが大きいぞ。



▲相手の投げスカりモーション後に旋風牙（K＋G）をヒットさせ、



▲バウンドしているところに飛燕転身掌（⇦⇦P）で拾い上げる。



▲そして先行入力の背拍掌（⇩P）からのコンボで大ダメージだ！

いかすバウンドコンボ集

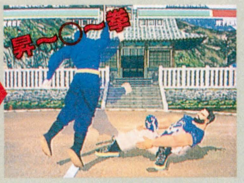
カゲ　円月蹴り(⇙K+G)▶影刃(⇨⇩⇘P)

やっぱり昇◯拳

このコンボは相手が立ち＋近距離の状態で円月蹴りを当てる。相手がしゃがみ状態なら旋風蹴りがヒットする。



▲この時に相手の状態をよく見て判断すべし。



▲そしてひと呼吸おいてからの影刃で決め！

シュン　(背後から)浸歩酔硬手(⇦⇘P)▶何仙姑(⇨PK)

おケツが当たるの

女性キャラ3人とシュンに入るコンボ。バウンドする直前に何仙姑をすぐさま入力だ。シュンには酒を20杯飲めば当たる。



▲転身繰膀を使って背後から浸歩酔硬手を当てる。



▲バウンドしているところに何仙姑のケツ。見せ技専用。

アキラ　(背後から)躍歩頂肘(⇨⇨⇨P)▶跳山崩捶(⇦⇨P+K)

フュージョン

相手の背中に躍歩頂肘を当てて、倒れたところへ跳山崩捶決める。相手が自分より上の位置で倒れないとダメ。



▲背後から躍歩頂肘を当ててうつ伏せに倒すのがポイント。

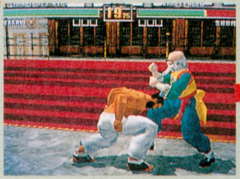


▲うつ伏せでバウンドしている時に跳山崩捶を出す。

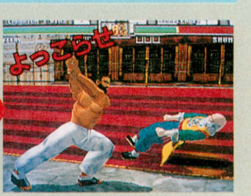
ジェフリー　ヘッドアタック(⇦⇨P+K)▶ライジングハンマー(⇦⇙PP)

怒りのヘッドアタック

ジェフリーのヘッドアタックを相手がしゃがみ状態の時に当てた後、ライジングハンマーで2発とも拾い上げる。



▲ヘッドアタックは中段技だからしゃがんでもヒットする。



▲少し早めにライジングハンマーを出すのがコツ。

実践テク2 投げ抜けた後の攻防にせまる

投げ抜けた後って?

投げ抜けた後にあわてて動いたり、戸惑ってその場に止まってはいないかな? 投げ抜けをしても自分が不利な状況は、リングアウト際での投げ抜け以外ないので落ち着いて対処して欲しい。ただし、自分が必ずしも有利ということはないので多少の読み合いが必要。



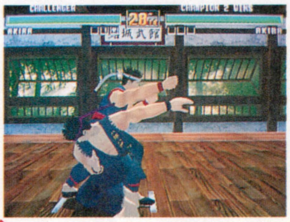
▲このような状況ならば使用頻度の高い技の投げ抜けを入れる。



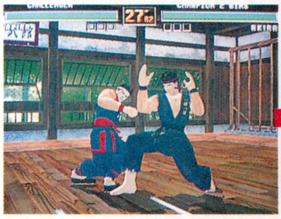
▲投げ抜けに成功。この後打撃か投げか、反撃を読んでのエスケープもアリ。

基本的には五分の状況

ある特定の技以外、投げ抜けた後に絶対的有利、不利は存在しない。ジャイアントスイングなどが良い例で、抜けた後は間合いが広がるためしきり直しの状況になる。これはしゃがみ投げにも言えることで、背後で向き合っていても五分の状況。



◀投げ抜けだけでも3択、4択にもなる。読み合いに打ち勝て!



▶うまく投げ抜けたら相手の状況をよく見て行動するように。



◀そしてお互いの立ちパンチが相殺している。つまり状況は五分五分なのだ。

投げ抜けた後に投げが確定

上にも書いてあるが、ある特定の投げ技を投げ抜けると、投げ抜けた方が数フレーム先に動ける。その数フレームの間に立ち投げ、または横投げが決まるのだ。投げはその場から決まるものと決まらないものがあるので、前ダッシュ(⇨⇨or⇨E)を使って投げるべし。



◀よし、ローキック(⬇K)がカウンターで入った。ここは一つダメージのでかい投げを狙うか。



◀なんと! 投げを読まれていたのか? では投げ抜け後にしきり直しといこう。



◀おや? 逆に投げられてしまっている。シマッタ、投げ抜けた後に投げが確定で入る技だったのか。

キャラ別 投げ抜けされると逆に投げられてしまう技

実践でよく使われている投げだが投げ抜けると…

対戦でよく使われている投げを持つ3キャラをピックアップしてみた。他にもまだまだ投げ抜けた後や、投げコンボ失敗の時に投げが入ることがあるので探してみよう。

アキラ 獅子抱月(⇦P+G)、心意把(⇦⇨P+G)

アキラ使いがよく使う投げは新しく覚えた獅子抱月だろう。しかし、獅子抱月を抜けられると立ち投げを食らってしまう。心意把も抜けられると立ち投げが確定。



▶威力のある獅子抱月が入ったと思いきや……



◀投げ抜けされてアキラピーンチ!

パイ 天地頭落(⇨⇦P+G)、雷震入林(⇨P+G)、倒身陰掌(⇦⇨P+G)

大抵のパイ使いは相手の体力がわずかな時に天地頭落をよく使うが、それを読まれて投げ抜けされると立ち投げを食らう。雷震入林と倒身陰掌も横投げが確定。



▶相手に投げを読まれて、抜けられてしまった!



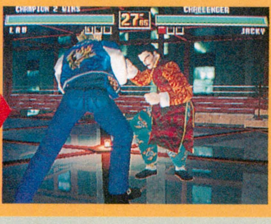
◀相手が投げに読み勝って…こちらはお手上げ!

ラウ 大地倒襲(⇦⇦P+G)、柳手掛搭(⇦⇩P+G)、雷震入林(⇨P+G)

ラウの投げ技中1番体力を減らす技・大地倒襲を抜けられると、立ち投げを食らってしまう。他に、柳手掛搭と雷震入林も読まれて抜けられると横投げが確定。



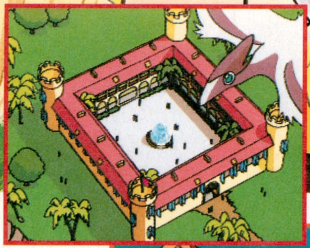
▶滑る動作をしながら相手に近づく大地倒襲も…

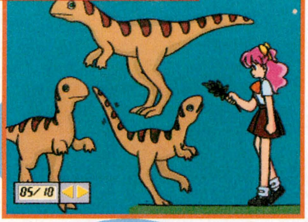


◀投げ抜けされると、相手に投げられてしまう。



だいな あいらん 予告編





なんと！

予告編と本編で
竹本グッズがもらえる
Wキャンペーン実施
（詳しくは店頭でみてね）。

この特別予告編では主人公の"えみり"と"あんじぇ"が物語の舞台である「恐竜使いの学校」と「南の島」を紹介してくれるぞ!!

●おはなし

数年前、アイスランドの地下空洞で探検隊が恐竜を発見！
南の島へ連れていったら、大増殖してしまいました。
なぜか恐竜達は音楽で操れるので、『恐竜使い』という職業ができ、さらにはその養成学校が誕生しました。
その学校に、このお話しの主人公"えみり"と双子の妹"あんじぇ"が、りっぱな恐竜使いになるために入学してきましたが･･･。



●予告編オリジナルアニメーションを約10分収録！
●マニュアルには竹本 泉 先生描き下ろしコミックを掲載！
●画面上で見られる設定資料集、カラーイラスト、さらには「だいな あいらん」本編のオープニングテーマを先行収録！

12月27日(金)発売
価格2,300円(税別)

※予告編はゲームではありません。

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03-3984-1136（平日10:00〜17:00）
URL.http://www.gamearts.co.jp/


SEGA SATURN
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
艶やかに修羅と化す──
推奨年齢
年齢制限
18才以上
V.G. ADVANCED
ヴァリアブル・ジオ
セガサターンに堂々登場！
97年2月下旬発売予定
予価7,800円(税抜)
●初回限定品のみジグソーパズル付/予価9,800円(税抜)
●アドヴァンストVG2のキャラクターパターンを先取り
●キャラクターデザイン　木村貴宏氏(アニメアール・ダーティペアFLASH)
●ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏(機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス)
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL1997

サクラ大戦

電撃サクラ隊

第1回　わたしの部屋の巻



▲担当Iは力作を送ってくれた君の住所氏名を紛失したのだ。連絡待つ。

SATURN	ADV＋SLG	前回紹介　'97年1月号
前評判	読者　――	業者　――
●セガ	●発売中	●価格6,800／8,800円

今月から始まったすごいネーミングのこのコーナー、要はもうちょっとサクラで遊ぼうよ、とかそういうヤツです。スコアアタックやキャラコンに限らず、幅広～くみなさまのおハガキをお待ちしております。そんなわけで、第1回、どぞ。

花組隊員の部屋にこっそり入る！

普段は部屋の主がいたり、カギがかかってたりでよく見えない隊員たちの部屋（←あたりまえ）。編集部は、先月にひきつづき、秘密のコネで彼女たちの部屋に侵入することに成功しました。とくとご覧あれ！

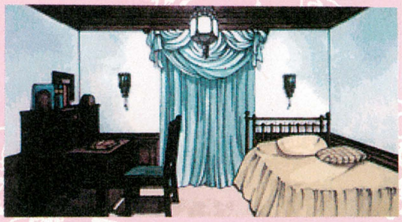
「さくら」



赤と黄色のコントラストが映える部屋だけど……さすがヒロイン！　見事に特徴のない部屋です。まあ、特徴がない＝普通の女の子ってことでもあるし。壁に何かの額が飾ってあるぐらいか。

「マリア」

ロシアっぽい、というと語弊があるが、マリアらしい、飾りっけのない部屋だ。机の上には数冊の本が置いてある。いつも書庫で彼女の姿を見かけるように、よく本を読む人である。



「カンナ」

床にはダンベル、天井からはサンドバッグ、寝るときは布団と、ここだけまるで柔道部の部室のよう。ただ、キレイに整頓されている点は女の子っぽい。



「アイリス」

とにかくぬいぐるみしかない部屋。すみれと同じく枕が2つ置いてあるが、これはジャンボール用だろう。ちなみに、ぬいぐるみはテディが7つ、うさぎが2つ、イスに座っている女の子の人形が1つの計10個。思ったよりは少ない……かな？



ぬいぐるみ天国

「すみれ」

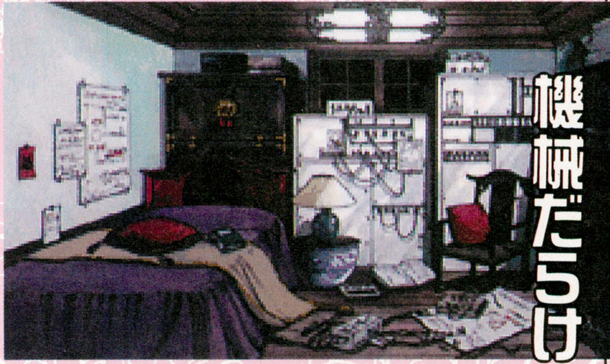
さすがに神崎重工のご令嬢だけあって、家具も金かかってます。高そうなベッドには枕が2つ、ソファには紫のクッション。右奥においてあるのをすみれの花だとすると、ローテーブルの上に置いてあるのは何の花なのだろうか。ただ、これ、ホントに他の部屋と同じ広さなの？



枕が2つ♥

「紅蘭」

機械だらけなうえに、非常に汚い(笑)。壁には設計図らしきものが貼ってあり、床には制作中とおぼしき発明品がころがっている。赤いクッションはこいこい専用なのだろうか。



機械だらけ…

1997 第1回 WINTER

サクラでキャラコン

CHARACTERS CONTEST 1位 111票 真宮寺さくら



▶相模原市・みいてぃあ ●2位以下を大きく突き放し、1位を取ったのはやっぱりこの人。イラスト等の投稿数も一番多かったのでした。



CHARACTERS CONTEST 2位 46票 神崎すみれ

▲清瀬市。さとるうと ●こちらは帝劇異聞究のハガキから。さくら以外のイラストは大募集中なのです。タノム。

CHARACTERS CONTEST 3位 28票 大神一郎

▼箕面市・三白眼 ●意外に健闘大神少尉。リアル版ジャンポールはちゃんとあかほり先生に届けておきますね。



4位 20票 桐島カンナ



◀藤沢市・西条美琴 ●力持ちだけど、中身は女の子なのです。

5位 18票 アイリス



◀大阪府・またたび天国 ●うんうん、そだね。

唐突ですが、第1回キャラコン順位発表！どこで募集したんだ、ってのはおいといて、これから毎月途中経過を発表していきます。あなたの熱い想いをハガキに詰めて、このコーナーまで送ってね。カラーイラスト大歓迎！

6位	マリア・タチバナ	16票
6位	李　紅蘭	16票
8位	藤枝あやめ	9票
9位	高村椿	7票
10位	藤井かすみ	7票

レッドカンパニーの金子氏 森田氏に聞く!

『サクラ大戦』おすすめシーンはココ！

「サクラ大戦」の原作・設定を手掛けたレッドカンパニーの金子さんと森田さんに、各キャラクターのおすすめシーンをお聴きしてきたのだ。ゲームをプレイする僕たちとは、目の付けどころが違いますぞ。今回はさくら＆すみれ編。来月は…誰かな？



●真宮寺さくら編

〈金子さん〉　やっぱりエピローグ。
悩み、迷って、大人への階段を踏み出すさくら……。(これはあくまで金子の解釈ですけど)という何度見てもボロボロ泣けるシーンです。
〈森田さん〉　プロローグの上野公園のシーン。
霊剣荒鷹で脇侍を一刀両断する、さくらがかっこいい。光武に乗らなくても強いじゃないか、ということで……。

●神崎すみれ編

〈金子さん〉　第二話のサロン「魔法」の話。
そして、なにはともあれ「第九話のサロン」。
テキストで泣き、アフレコで泣き、画面で泣きました。
〈森田さん〉　やっぱり、第九話のラブシーンかな？
彼女の心の叫び(?)を吐露する、このシーンは必見。
あのコワレっぷりがたまりませんな。



今月の番付表

締め切りが短かったのに、たくさんの応募感謝です。今月の参加人数751人、もうスコアの天井が見えてます。最終締め切りは1月20日消印有効。

お掃除しちゃうぞ	10,970点	岡山県・枝松寛之 神奈川県・小林洋介
お一迷子゛ッド	41秒55	東京都・戸井雅一
帝都のトビウオ(第2話)	12秒03	長野県・山口拓朗
帝都のトビウオ(クリア後)	16秒40	神奈川県・徳尾俊
花も嵐も	56文	茨城県・小林慶宣

すべてのあて先は♥♥♥♥

はいっ。てなわけで、今月からしばらくサクラ関係の情報を提供していくのでヨロシクです。このコーナーではみなさまのおハガキが命になりそうです。ハガキ下さい。頼みます。

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F　電撃SEGA EX編集部
「電撃サクラ隊」それぞれの係

Sakura Wars™

サクラ大戦 前夜

第二話 紅蘭離郷



想いそれぞれに
太正に咲く
華撃の美しき花々

小説◉あかほりさとる
監修・原案◉レッドカンパニー
セガサターンソフト『サクラ大戦』より

第一幕

その日、僕は神戸に向かう新幹線の中にいた。

ある作品の取材で吉野、奈良と回っていたとき、ふと神戸に行ってみようと思い立ったのだ。

普通に大阪回りの在来線で行けばよかったかもしれないが、京都まで出て新幹線に乗った。一刻も早く神戸に着きたかった。まるでそこに久しく会えなかった恋人がいるかのように。

それほど神戸という街に執着したのには理由がある。ある女性のことを調べていて、彼女が暮らしていたのが神戸であることがわかったからだ。それはずいぶん昔のことではあったが、そのときから僕にとって神戸はどうしても行かなければならない街になった。

新幹線が新神戸駅に到着する。

改札口を出るのももどかしく、僕はタクシーに飛び乗った。

前もって連絡してホテルはとっておいた。メリケンパークにできたばかりの、大きくて美しいホテルだという。ただ残念ながらホテル自体にはあまり興味がない。うれしかったことは港のすぐそばにあること。窓から海が見えることだ。

タクシーから見た神戸はすでにあの阪神大震災の爪痕が消えていた。象徴的でもあった、あの横倒しになった高速道路——阪神高速道路も復旧し、ちょうど前日開通したという。それでもまだ郊外に行くと、崩れた建物が数多く残っているとタクシーの運転手が教えてくれた。

大震災。僕は奇妙な気分にとらわれた。今、僕が関心のあるその女性も、過去、帝都を襲った震災に大きく関係していたらしい。彼女の日本で最も思い出深い土地は、奇しくも同じ〝震災〟という名称を戴いた地震によって壊滅的な被害を被った。もちろん偶然の一致に過ぎないが、因縁のようなものを感じてしまう。

タクシーは旧居留地の横を通り過ぎていく。

ここだ。彼女はかつてここで暮らしていた。石積みの外壁を持つ商船三井ビル（大阪商船三井船舶神戸支店）が右手に見る。残念ながら彼女はこのビルの完成は目にしてはいない。太正一一年、このビルが完成したときには彼女はもうこの街にはいなかった。

ホテルに着いたときには、すっかり陽が落ちていた。

荷物を部屋に放り込むと、そのまま最上階のバーへ急ぐ。窓際の席に座ると、視界に夜景が広がった。

「神戸に来たんだ」

色とりどりのライトでショーアップされた港、そして街。彼女がいた頃もこんなに夜景がきれいだったんだろうか。

今からおよそ八〇年ほど前。

太正八年（一九一九年）。

彼女——李紅蘭は初めてこの神戸の地を踏んだ。

第二幕

李紅蘭は一九〇六年三月三日、北京で生まれた（中国の場合は旧暦が普通だが、ここでは混乱を避けるため新暦で表す）。

中国はまだ満州族の王朝「清」の時代であった。

父、李策杏（さくあん）は貿易商を営んでいた。紅蘭はこの策杏と母、香燕（こうえん）にとって三番目の子供に当たる。容蘭（ようらん）、芳蘭（ほうらん）、紅蘭——三人ともすべて女で、紅蘭は三女というわけだ。

李家はなかなか裕福だった。当時、経済の爆発的成長は世界的な傾向で、中国（清朝）といえども例外ではなかった。国際経済の中に中国経済も組み込まれ、貿易が盛んになり、交通通信網も驚異的な勢いで整備されていった。一八九〇年の鉄道総延長距離が二二〇キロメートル、内陸・沿海航路の汽船輸送量が九四八万トンだったのに対し、一九一〇年には鉄道が八二三三キロメートル、汽船輸送量が三一七三万トン。鉄道で実に三十七倍、汽船輸送量でも三倍強の発展を見せている。国際貿易はこれらの社会資本の整備と同じ速度で右上がりに成長していった。貿易商であった李策杏はこの時流にうまく乗れたわけだ。

紅蘭が生まれたときには、すでに李家は北京郊外に大きな屋敷を構え、大勢の使用人を雇って生活していた。

策杏は非常に好奇心の強い男で、新しい物に目がなかった。仕事柄、異国人とのつきあいも多く、彼らからまだ中国には珍しい機械などを手に入れると、必ず分解してみないと気が済まなかった。そんなときいつも横でじっと見ているのは幼い紅蘭だった。

ただ策杏はおせじにも器用とは言えず、分解してはみたものの後で組み立ててみると動かなくなってしまうこともあった。

その日もそうだった。

取引先の英国商人から懐中時計をもらったのはいいが、ついいつも癖で分解して、元に戻せなくなってしまったのだ。相手とはまだ取り引きが終わっておらず、次に会ったとき時計のことを聞かれるだろう。そのとき壊してしまったではあまりにも体裁が悪すぎる。途方に暮れた策杏を救ったのは、まだ四歳になったばかりの紅蘭であった。

紅蘭はそのときも策杏の横で時計の分解をじっと見つめていた。策杏が時計を元に戻せないで思い詰めた顔つきになったとき、小さな手が横から伸びてきたのだ。

（えっ……？）

驚いた顔の策杏の前で紅蘭は懐中時計を分解し、組み立て直してしまった。その際、策杏が付け忘れていた部品もすべて付けて。

カチカチカチカチカチ……

ネジを巻くと時計は動き始める。最初にもらったときとまったく同じ、規則正しい音を響かせながら。

策杏は、懐中時計を手にニコニコしている紅蘭の顔を愕然と見つめていた。この子は天才だ、と。

その後、機械をもらったり買ったりしてきては紅蘭に与えた。紅蘭はもらうとすぐにその場で分解してしまう。が、一時間もすればそれは元の姿に戻った。紅蘭のさわる機械は多種多様に渡った。時計、蓄音機、映写機、カメラ、ついには小型の蒸気エンジンまで。そのうちに紅蘭は壊れている機械の修理までこなすようになってしまった。天才少女の名は口コミで広がり、李家には壊れた機械が多数持ち込まれるようになったほどだ。

家族はそんな策杏と紅蘭の行為をあきれた様子で見ていたが、本人たちはまるで気にならなかった。

一〇歳になったらこの子を米国に留学させよう——策杏は紅蘭について次第にそんなことを思うようになった。自身、貧しい農家の生まれで学校に行かなかった策杏は我が子にはきちんとした教育を受けさせようと思っていた。二人の姉には家庭教師をやとっている。

が、紅蘭の才能を伸ばすにはこの中国では無理だと思っていた。伝統的な慣習の残る中国で、女子が技術系の道に進むことは不可能に近い。やはりそのためには異国の地に、それも比較的女子の権利も確立されている米国に。

愛するわが子を幼いうちから異国にやることに策杏は抵抗がないわけではなかったが、機械を見つめる紅蘭の顔を見て、感傷的な気分を断ち切った。機械を見つめるとき、紅蘭は心底幸せそうな顔をしていた。

このまま行っていれば紅蘭も米国で技術教育と淑女教育などを受けて、大学で教鞭をとるような人生を歩んでいたかもしれない。が、結論から言ってしまえば、紅蘭は生涯「学校」というところに通うことはなかった。

一家を突然襲った恐るべき運命が紅蘭から「学校」に行く機会を永遠に奪ってしまうこととなる。

辛亥革命の勃発である。

第三幕

中国東北地区（日本で言うところのいわゆる満州）の冬は極めて厳しい。

遼東半島南端の大連といった比較的温暖な場所でも、一二月から三月上旬まで屋外での作業がほとんど不可能になるほどだ。

そんな寒い冬のある日。

大連郊外にある農家の裏の井戸で、一人の少女が必死に水をくんでいた。

まだ歳のころは一〇を越えたくらいだろう。大きな澄んだ目をしているが、その目をときどき細めたりして物を見ようとしている。どうやら目が悪いらしいが、眼鏡はかけていない。

厳しい寒さにも関わらず、少女は手袋をつけていなかった。さすがに水仕事に手袋は使えないというわけか。ときどき手をこすり合わせて必死に暖をとろうとする。だが、自然はそんな努力をあざ笑うかのように強い風を起こした。

ひゅるるるるるぅぅぅぅ……

少女は身を縮こまらせた。

冬場の水仕事。今と違って温水器も水道すら家の中にない当時、最高につらい仕事だった。

が、驚いたことに少女の顔につらさを見つけることはできなかった。少女は微笑んでいたのだ。

水桶がようやくいっぱいになって、少女はそれを持ち上げ運び始めた。

「紅蘭！」

家の中からきつい声が飛ぶ。

「はい」

慌てて返事をして、少女は歩みを早めた。

そう、少女は紅蘭であった。

一九一一年一〇月一〇日。

揚子江中流にある湖北省東部の都市武昌（現在は漢陽、漢口とともに武漢市を形成する。湖北省の省都）で兵士三千人が清朝打倒の反乱を起こした。これを口火として燎原の炎のごとく革命派兵士の武装蜂起は全国に広がった。

干支を使う伝統的紀年法では一九一一年は辛亥年に当たる。それゆえこれを辛亥革命というのである。

革命の勃発は中国にとって意外なことではなかった。清朝は病んでいた。近代化は遅々として進まず、欧米列強の無理難題も際限がない。日清戦争。義和団事変。これらの賠償金だけで清朝の財政は破綻していた。加えて役人の腐敗は上から下まで枚挙にいとまがない。

国を憂う心ある者たちの蜂起はまさに必然。時間の問題であったのだ。

明けて、一九一二年一月一日。

江南の旧き都南京において、「中華民国」の成立が宣言された。共和制を称するこの革命政権は満州族の征服王朝である「清」の支配から中国を解放し、漢民族の国家樹立を目指していた。この暫定政権の大統領にあたる臨時大総統には早くからの革命指導者で、革命勃発後に急遽亡命先のアメリカから帰国した孫文が就任した。

すでにこの時点で中国全土二四省のうち、一五省が清朝政府に反旗を翻していた。もはや清朝の抵抗は無駄としか思えない。まだわずか六歳の皇帝、宣統帝（愛親覚羅溥儀）が退位し、清朝は命運絶たれるはずであった。

が、この後におよんで満州族の貴族たちは抵抗を決意した。東北地方や北京近辺から兵士をかき集め三万の部隊とすると、かつて軍機大臣を務め、現在は閑職に追いやられていた袁世凱将軍につけて送り出した。このとき袁世凱が受け取った命令は、あまりにも無謀なものだった。可及的速やかに南京を攻略せよ――

もともと北洋新政などの近代化政策を推進していた開明的な軍人政治家である袁世凱の目は時流を見るのに敏であった。

彼は黄河河畔まで進軍したところで全軍に命令する。

「北京を攻略する！」

驚異的な早さで引き返した袁世凱軍は一月一五日、北京に突入した。

残っていた清軍との間に戦闘が発生し、北京市周辺は戦火に巻き込まれた。

「逃げろ！　逃げるんだ、紅蘭！」

火に包まれた自分の家を紅蘭は呆然と見つめていた。策杏の声も紅蘭には届かない。

その日、袁世凱軍の攻撃はまさに奇襲であ



▲秋田県・猫王みあ



▲岡山県・ポテチ


▲宮城県・エロス大神



▲千葉県・薙刀



▲大阪府・神薙しのぐ



▲神奈川県・東２


▲埼玉県・弁天小僧

り、市民は避難する間もなかった。

ダンッ！　ダンッ！　ダガァァアン！

あちこちで銃声が響いていた。
不運なことに李家はちょうど戦場の真ん中になってしまっていた。
「父様!?　母様!?」
ようやく我に返った紅蘭は両親を求めて声を張り上げる。
「紅蘭！」
煙の中から母親の声がした。が、次の瞬間――

ガガァァアン！

「きゃあああああああああああああっ！」
銃声とともに母の悲鳴が響きわたった。
「母様……!?」
その後しばらくの間、あたりから聞こえるのは燃えさかる火の音だけであった。

パチパチ……バチッ！　バババ……

呆然と紅蘭は立ちつくしていた。あまりのことに気が動転して、泣くことすら忘れていた。
「あ……あ……」
使用人たちも二人の姉の姿もどこに見られない。父親の姿もない。あるのはただ紅蓮の炎だけだ。
遠くでまた銃声と爆音が鳴り出した。
「あ……」
そのとき、紅蘭の目は炎の中に人影をとらえた。よく見知った背格好。
「父様！」
策杏だ。策杏はふらついた足取りで紅蘭のほうに歩いてくる。
いてもたってもいられず、紅蘭は策杏のほうに走り出した。そのまま策杏に抱きついていく。策杏の手がゆっくりと紅蘭の肩を抱いた。
（よかった……）
安堵感が紅蘭の心を覆う。
だが、改めて策案の顔を見たとき、その気持ちが大きくぐらついた。策杏は額から大量に血を流していた。
「父様……？」
策杏はやさしい目で紅蘭を見た。
「紅蘭、これから私の言うことをよく聞くんだ」
「えっ？」
「強い子になれ。どんなときでもくじけちゃいけない。どんなときも笑顔でいなさい」
「父様……？」
「おまえなら大丈夫だ……紅蘭……」

ドサッ……

策杏の身体が前のめりに倒れた。背中には無数のガラスの破片が刺さっていた。紅蘭はわからなかったが、銃痕もあった。
「父様！　父様！」
「これを……」
策杏は懐にあった懐中時計を紅蘭に渡した。それはあの紅蘭の才能を初めて策杏が知ることになった懐中時計であった。
紅蘭の小さな手に懐中時計が収まると、策杏はわずかに微笑んだ。
「……紅蘭……行きなさい。生き延びるんだ……紅蘭……」
息も絶え絶えに策杏は話し続けた。
紅蘭はその場から動かなかった。父親にすがりついたまま、泣き続けていた。それはやがて父親の声が永遠に止まった後も……。
その後、戦闘はますます激しくなった。が、戦場の真ん中にいるのに、不思議なことに紅蘭には流れ弾も当たらなかった。いや、一度紅蘭めがけて飛んできたのだが、なぜか紅蘭は傷一つ負わないのだ。しかし、紅蘭がそのことを気に留めることはなかった。
戦闘はやがて終わりを告げた。
紅蘭は生き延びたのだった。

袁世凱の反乱により清朝は滅んだ。
そのまま袁世凱は北京において臨時政府を担うことを宣言する。それは孫文の南京政府と真っ向から対立するものであった。
内戦が始まる。
中央の統制の弱まった地方では、駐屯していた軍人たちが勝手に利権集団を作り、周辺の支配に乗り出し始めた。「軍閥」と呼ばれた彼らはその時々に応じて北京政府、南京政府のどちらに荷担した。
治安は乱れ、難民が多く発生し、戦火に追われた人々や脱走兵の中には盗賊や匪賊に身を落とす者まで現れた。
日本と欧米列強は自らの権益確保のために



さまざまな謀略を画策したが、それすらも大勢を左右することはなかった。
中国国内は混沌としていた。

北京を逃げ出した紅蘭は数多くの難民たちとともに東に向かった。
北京の東にある開港都市天津から船に乗りそのまま遼東半島に至る。紅蘭もその中にいた。ほとんど食べるものもない逃避行。
もう紅蘭は泣いていなかった。船底で、黙り込んだまま両手を握りしめ、じっとうずくまっている。手の中には懐中時計があった。
（父様……）
それだけが紅蘭の心の支えだった。
遼東半島の大連市に着くと、難民たちは降ろされた。行くあてなどだれもない。まだ幼かった紅蘭の前にあるのは死しかないかのように見えた。
（だめ……もう……）
港からどれだけ歩いただろう。すでに寒さも紅蘭の身体は感じなくなっていた。

ドサッ……

紅蘭はその場に崩れるように倒れた。
（あたし……死ぬんだ……）
ぼんやりとそんな考えが浮かぶ。ずっと握りしめていた手をゆっくりと開いた。
懐中時計があった。
「…………」
うっすらと涙が流れてくる。そのとき、策杏の最後の言葉が思い出された。

『強い子になれ。どんなときでもくじけちゃ

いけない。どんなときも笑顔でいなさい』

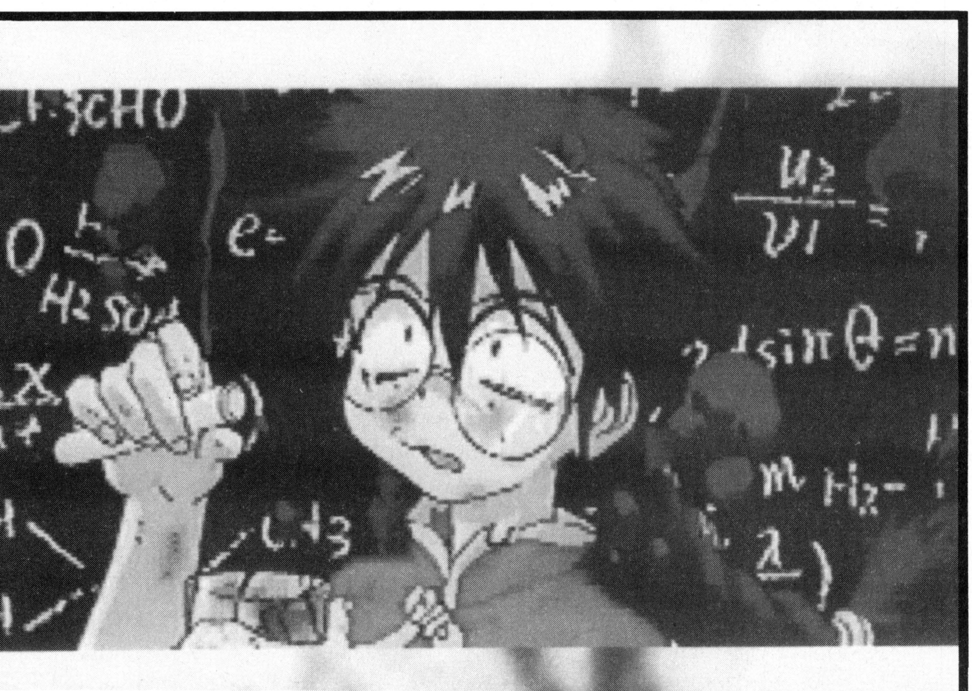
紅蘭は必死に笑顔を作った。もはや他になにができるというのだ。ただの一つでも父親との約束を守りたかった。
（ごめんなさい……父様……）
しかし、紅蘭は死ななかった。
このどん底の中で、父親との約束を守ろうとした紅蘭への褒美のように、幸運が彼女のもとを訪れた。紅蘭が倒れたのは農家の軒先で、音に気づいたその家の者が中に運び込んで手当してくれたのだ。
そのまま紅蘭はその家に拾われた。
裕福な貿易商の三女としてなに不自由なく生活していた紅蘭は、その日から農家の里子として、ほとんど使用人同然の生活を強いられることとなった。

第四幕

農家の朝は早い。
起床は日の出前。そして、すぐに仕事は始まる。
この時代、まだ電灯は一般的ではなく、ランプは普及していたが、それもそう長い時間使えるわけではなかったため、日の出と日の入りが生活の基本であった。
長い冬が終わり、ようやく春の温もりが大地を覆うようになってきた頃、農家の一年も始まりを告げる。
一九一九年も三月に入ろうとしていた。紅蘭が大連郊外の農家である趙家（満州族は姓以外に氏族名を持ちそちらのほうでも表記する。ちなみに趙家は覚爾察氏族）に拾われてすでに七年が経っている。
農家の生活に紅蘭も完全に溶け込んだ。
紅蘭の一日はざっとこんな感じだ。朝、日の出とともに起き、家族のために井戸から水をくんでくる。そのまま食事の準備をして朝食。後片付けをして、家族を追って畑に出る。そのまま昼まで畑仕事。昼に小一時間休息をとって、日の入り近くまでまた畑仕事。一足先に帰って食事の準備をし、後片付けが終われば寝られる。食事は一日二回。睡眠時間は八時間。
現在の一三歳の少女からすれば信じられないくらい過酷な一日である。睡眠時間が比較的普通にとれるのが救いか。
もっとも、紅蘭は眠る時間をあることに充てていた。
夜、家族が寝静まったとき、そっと抜け出して納屋に行く。そして、昼間休憩時間に搾っておいた菜種油を使って明かりをとり、大好きな機械いじりをしていたのだ。
ほとんどの場合、対象となるのは父親の形見の懐中時計であった。それを飽きずに分解しては元に戻す。そんなことをもうすでに何千回と繰り返している。そのため紅蘭の頭の中には時計のしくみが完全に入っていた。工具さえあれば応用で別の時計を作る自信もあった。が、今はまだその工具はわずかしかない。工具は紅蘭の手作りだった。壊れた農具や木や鉄クズを拾ってきては、それを根気よく削って工具に仕立てていく。時計を分解するとき使っている細いドライバーもそうして作ったものだ。それは驚くほど精密にできていた。
「あは……」
その日も無事時計を組み立て終えて、紅蘭は満足そうに微笑んだ。
このときが紅蘭には一日でもっとも幸せなときだった。機械をいじっていれば、昼間の仕事の辛さも忘れることができる。
困ったことがあるとすれば、作業をずっと暗いところでやっていたので、目がすっかり悪くなってしまったことだった。いろいろ作業に不自由で、眼鏡が欲しかったのだが、そんなもの買ってもらえるわけもない。金銭的な余裕ももちろんだが、理由が理由だけに言い出せなかった。
「さて……」
菜種油はあとわずか。それにそろそろ寝ないと家族に気づかれるかもしれない。

ガタ……ガタガタ……

「！」
納屋の戸口が鳴って、紅蘭はビクッとしてそちらを見た。
家族のだれかに見つかったのだ。
不安な表情が紅蘭の顔に浮かぶ。
（やばいなぁ……）
紅蘭の機械いじりを家族の者は知っていた。ほとんどの人間は興味を持っていないが、里親である暁明だけはこれを目の敵にした。
最初に見つかったときにはこっぴどく叱られるだけでなく、何度もぶたれた。
「なにやってんだろうね、この役立たずが！　おまえのような無駄飯食らいを置いておくほどうちは余裕がないんだよ！」
「すいません」
「すいませんじゃないよ、バカ！　出ていきな！」
「ごめんなさい、ごめんなさい」
「さっさとどこかに行っちまいな！」
このときは夫である郭宣が取りなして、なんとか出ていかずにすんだが。
二度目に見つかったときはもっとひどい仕打ちを受けた。
いきなり懐中時計を奪い取られ、庭の大き



な石に向かって叩き付けられたのだ。

暁明とて、その懐中時計が紅蘭にとって唯一の父親の形見であることは知っている。それでも容赦がなかった。もっとも、数日かかって紅蘭は丹念に部品を集め、見事に修復している。ただし、さすがに文字盤を覆っていたガラスは粉々に割れて使いものにならなかったが。それ以来、紅蘭の時計には文字盤のガラスがない。

どうやら暁明にしてみれば、紅蘭の機械いじりが忌々しくて仕方ないらしかった。自分からすればなにをやっているのかわからず、里子のくせに生意気だというわけだ。さらに、それが高じて、夜そんなことができるのは昼間畑仕事で手を抜いているからと信じた。もう一つ、暁明が紅蘭につらく当たる理由がある。趙家は満州族である。が、紅蘭は漢族だ。満州族の王朝であった清朝崩壊後、満州族は各地で漢族から迫害を受けた。そのことはこの満州族の本来の生活圏である東北地方にも伝わった。満州族の一人として、暁明は漢族への怒りを紅蘭にぶつけることで解消しているらしかった。

ガタガタ……

暁明に見つかれば、今度もまたただではすまないだろう。

「…………」

紅蘭は身を固くした。

「紅蘭」

聞こえてきたのは意外にも若い女の声だった。

「慶美さん!?」

入ってきたのは暁明の本当の息子である郭英の嫁の慶美（けいび）だった。紅蘭よりも三つ年上の一六歳だ。

趙家は農村によくある大家族であった。当主である郭宣とその妻の暁明。息子は二人いて、上が郭加（かくか）、下が郭英（かくえい）。郭加は妻との間に子供が三人いて、彼らも一緒に暮らしている。郭英の妻慶美はまだ子供を産んでいない。紅蘭を入れれば一〇人の大所帯だった。

『打倒嫁婦、揉到麺』ということわざが満州族にはある。

よく殴った嫁、よく揉んだ麺はよい——という意味だ。

このことわざ通り、嫁は婚家で鍛えねばならないとされ、舅（しゅうと）、姑（しゅうとめ）、さらには夫からよく打たれた。

趙家の場合、男は比較的穏和な性格だったが、その分、暁明が慶美をよく殴った。慶美としては耐えるしかない。

兄の嫁恵芳（けいほう）は暁明からほとんど殴られたことがない。この差は、恵芳が男の子を生んでいるからだった。満州族では男の子を生んで初めて嫁は期待された務めを果たしたことになり、そうなってようやく家族の中で地位を得ることができるのだ。

同じ暁明から迫害される者同士、紅蘭と慶美は仲がよかった。

慶美の姿を見て、紅蘭はフーッと安堵のタメ息をついた。

「慶美さんでよかったわ。お義母（かあ）さんだったら、今ごろぶたれているもの」

「毎日毎日、紅蘭よくやるわねぇ。お義母さん、怖くないの？」

「怖いけど……でも、あたしこれがないと何のために生きているのかわからないもの。見つかったときは見つかったときよ！」

紅蘭は元気よく答えて、ニッコリと慶美に微笑みかけた。

「あたしは紅蘭ほど……強くないし……」

年上の慶美のほうがいつも落ち込んだ表情となり、紅蘭が慰めるという図式ができあがっていた。

「あたし、この家にいる場所がないんだわ」

慶美がつぶやくように言った。

「なに言ってんのよ。慶美さんは郭英さんのお嫁さん。もっと堂々としてなきゃ」

「でも……」

「でもじゃない！　がんばろう。ね」

紅蘭は笑顔で慶美を見た。

慶美はその笑みで、ようやく救われたようにコクコクとうなずいた。

（本当に居場所がないのはあたしよ……）

慶美と一緒に母屋に戻りながら紅蘭はそう思ったが、決して声には出さなかった。

第五幕

三月三日が来て、紅蘭は一三歳になった。

誕生日だからといって特に祝ってもらえるわけでもなかったが、代わりに仕事は休みとなり、紅蘭はわずかな駄賃をもらって遊びに行けることとなった。

（休みはひさしぶり……）

紅蘭はこの休みを待ちに待っていた。

冬の間、近所の噂で聞いたある場所にどうしても行ってみたかったのだ。

大連郊外。紅蘭の住む村からは歩いて二時間の距離のところにそれはあった。もちろん紅蘭は歩いてやってきた。

「わあ……！」

平地がどこまでも広がる。が、そこはきれいに整備されていて、表面には石一つない。さらには、まっすぐな白い線が引かれている。

滑走路。間違いなくそれは滑走路だった。

そして、滑走路の端には、紅蘭が見たくてたまらなかったものが置いてあった。

「あれだ！」

思わず紅蘭は声をあげた。

小さなプロペラと二枚の翼を持つ、そう、それは複葉機——

「あれが空を飛ぶ機械！　飛行機！」

何度も想像し思い描いたものが今、目の前にあった。

とはいえ、さわることはできない。飛行場の回りは厳重な柵に覆われていて関係者以外は入ることができなかったからだ。

けれど、見ることができただけでも紅蘭は満足だった。

ここで、この当時の飛行機事情について少し述べておかねばならない。

一九〇三年一二月一七日、米国のライト兄弟の作った「ライトフライヤー」が人類初の有人動力飛行に成功する。

この成功をきっかけとして、航空機産業は飛躍的発展を遂げる……はずであった。

だが、飛行機の前に強力な競争相手が立ちはだかった。

蒸気エンジンを積んだ飛行船の存在である。

ドイツのフェルディナンド・フォン・ツェッペリン伯爵はアメリカ南北戦争の北軍として参加し、自ら偵察気球に乗って戦場へと赴いた。

そして、危機的状況に陥っていた北軍がかの人型蒸気によって盛り返していくのを彼は上空から見つめ続けたのだ。

戦後、さらなる発展を続ける人型蒸気に彼は注目した。特にその小型で強力な蒸気エンジンに。

彼が考えたのは飛行船の製作だった。人型蒸気に使われた蒸気エンジンを発展させ、軽量大出力の蒸気機関を飛行船に搭載すれば極

めてコストパフォーマンスの高い空の移動手段を生み出すことができる、と。

人型蒸気の大手、米国モトロール社と組んだツェッペリン伯爵は、一八九八年、ドイツで飛行船工場を設立する。やがて作られたツェッペリン号Ｌ１は全長二五〇メートル、乗客を一五〇人乗せ、時速三〇〇キロを超えるスピードで空を飛べるという画期的なものだった。初期の頃は水素ガスを使っていたが、爆発の危険性が高いということで、水素ガスについで軽く、安全性も遙かに高いヘリウムガスに換えられた。このころ、飛行船に搭載される蒸気機関はすでに推進力以外に浮力にもその動力を割り当てることができるようになっていた。

安価で大量輸送、しかもそこそこに速い飛行船の登場は、世界中に驚きと喜びを持って迎えられた。投資家たちはこぞって飛行船業界に投資し、世界中に飛行船の航路が作られた。

これにより飛行機の発達は一〇年遅れたと言われている。

ようやく飛行機の価値が認められたのは、軍事の分野であった。その小型さ、そしてスピードと運動性――飛行機はこれより兵器として発展していく。やがて新たな軍用機の開発に、各国はしのぎを削ることになった。

紅蘭がやってきた大連飛行場は日本陸海軍の軍用機実験場だった。大連のある遼東半島は日露戦争後、日本の租借地(そしゃくち)となっていた。

シユォォォォォォォォォォン……

「わーっ！　わーっ！　わーっ！」

先ほどから飛行機が離陸するたびに紅蘭は奇声を上げて大騒ぎをしていた。

紅蘭は完全に飛行機に魅了されていた。

自分が今まで機械いじりが好きだったのは今日、この飛行機に会うためだったとすら思い出していた。

（あたし、あれを作ってみたい！　飛行機を作ってみたい！）

結局、その日は夕暮れまで紅蘭は飛行場の柵にかじりついていた。

ブォォォォォォォォォォン……

複葉機がゆっくりと降りてくる。手慣れた着地をして、複葉機は滑走路の上に降り立った。

紅蘭のいる場所と反対側に大きな建物がある。飛行機の格納庫だった。

本来ならばそちらに向かうはずの飛行機は、なぜか反対の紅蘭のほうに近づいてきた。

「えっ？」

驚く紅蘭の前で飛行機は止まった。操縦席から飛行服姿の男が飛び降りてくる。彼はそのまま紅蘭に近づいてきた。

「あ……!?　えっ……!?」

紅蘭はドキドキしたまま、そのときを待った。

やがて、彼は立ち止まり、顔にかけていた飛行眼鏡をとる。

（…………！）

まだ若い。二〇歳を少し超えたぐらいか。やさしい笑みがそこにはあった。

「飛行機、好きなのかい？」

青年は流暢な中国語（北京語）で話しかけてきた。

「は、はい」

「空からも見えたよ。キミが一人、大騒ぎしているところ」

「え、えっ!?」

紅蘭の顔がみるみる赤くなる。

クスリと青年は笑うと、いきなり手を伸ばして紅蘭を抱きかかえた。

「きゃっ！」

そのまま紅蘭の身体を柵の内側に降ろす。

「えっ？　えっ!?」

わけもわからず立ちつくしている紅蘭に青年はニッコリ微笑みかけた。

「内緒にしておくから」

飛行機にさわっていいよ――青年の目がそう言っていた。

「やったーっ！」

紅蘭は喜びのあまりころびそうになりながら飛行機に近づいた。まるで放っておけば逃げてしまう鳥に出会ったみたいに。

コクピットをのぞき込む。

「うわーっ！」

翼にさわってみる。

「うわーっ！」

プロペラとその向こうのエンジンを間近で凝視する。

「うわーっ！」

すべてが驚きと感動の連続だった。

（これ分解してみたい……）

さすがにそれは声に出しては言えなかったが、物事に対してこれほど心底思ったことはない。

整備士と思われる男たちが何人もやってきたため、紅蘭は機体から離れた。非常に惜しい気分だったがしょうがなかった。

「ありがとうございました」

「ずいぶん熱心に見ていたね。いい目をしている」

「機械、好きなんです。いつか、あんな飛行機を作ってみたいんです」

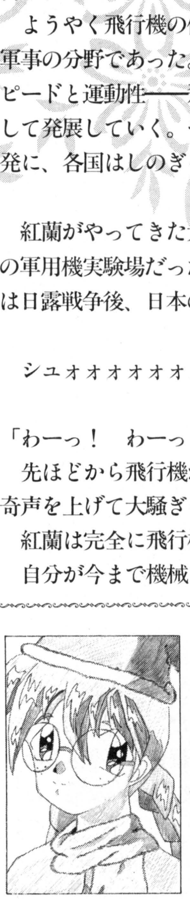
「飛行機を……？」

青年は少しまじめな顔になって紅蘭をじっと見つめた。そして、紅蘭の瞳にある真剣な意志に気づいたようだ。

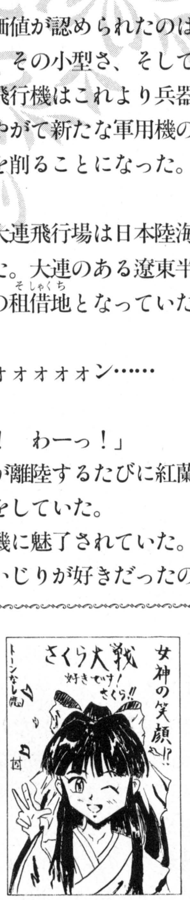
「がんばろう、お互い」

「えっ!?　あ、はい！　……あの、軍人さんですか？」

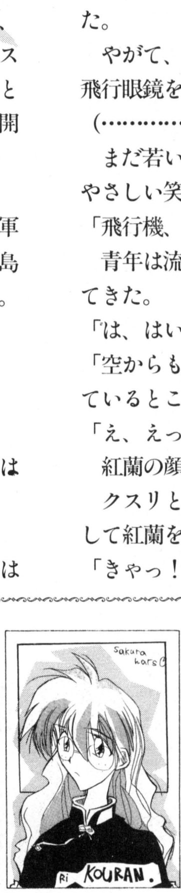
「ああ、海軍少尉だ。僕もやっとのことで飛



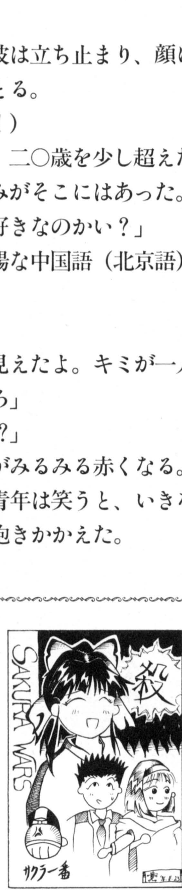
▲埼玉県・ココアミルク



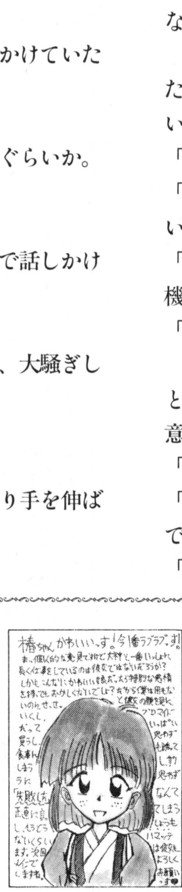
▲東京都・なんですと



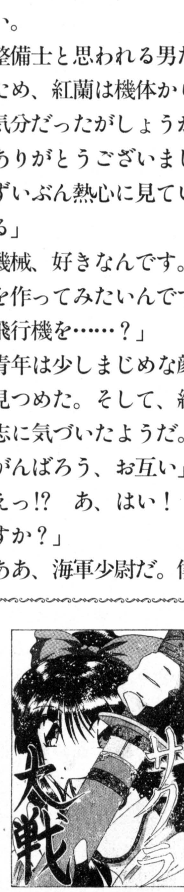
▲長崎県・バリュー〜



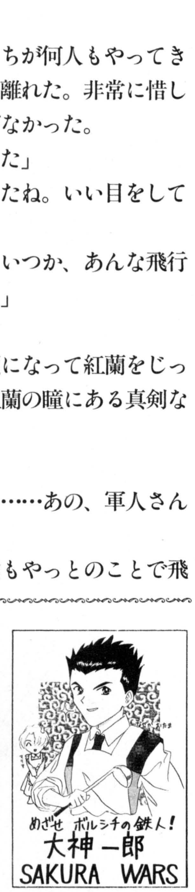
▲長崎県・遊人寛之



▲大阪府・田中さん



▲和歌山県・向日葵



▲千葉県・江戸川アオ〜

行機の操縦士の資格を取ることができたんだよ。僕にとっても飛行機は夢なのさ」
「…………」
　今まで、紅蘭にとって軍人はあのいやな思い出を思い出させるだけの存在でしかなかった。が、この日を境に少し違う見方ができるようになった。
（軍人にもいい人がいる……）
　あたりはかなり暗くなっていた。陽はほとんど沈みかかっている。
「もう遅い。帰りなさい」
「あ、はい」
　礼を言って去ろうとして、紅蘭は最後にもう一度青年のほうを振り向いた。
「あの……明日も飛ぶんですか？」
「うん？　そうだよ。明日は遠距離飛行に挑戦だ。日本まで……は無理かもしれないが、東に向かって飛ぶんだ」
「東に……」
　紅蘭のいる趙家はここから東にあった。もし明日空を見ていたら、この人の飛行機が見えるかもしれないな――そんなことをふと思った。

　トボトボと飛行場を離れる紅蘭の姿を見つめている人影があった。女だ。
　長い髪の軍服姿の女性。美女だ。そう、彼女は――
「ヘイッ、ミス・アヤメ！」
　背後からいかにも英国紳士然とした男が彼女に話しかけてくる。彼女――あやめはわずかにそちらを向くが、すぐに紅蘭のほうに視線を戻した。
「ホワット？」
　思わず首をすくめる紳士を気にもとめず、あやめは紅蘭を見続けた。
「あの子……感じるわ」
　あやめは紅蘭のあとを追いかけて歩き出した。

第六幕

　楽しい時間があれば、その後にあまり迎えたくない時間が来ることもある。
（まいったなぁ……）
　月明かりと星明かりだけが頼りな暗い夜道を歩きながら、紅蘭はそう思った。
　いくら休みをもらったとはいえ、ここまで遅くなっては、叱られるのは免れない。
　ヒステリックな暁明の顔を思い出して、少しばかり足取りが重くなる。
（でも、ま、しょうがない。楽しかったもの）
　今日のことを思い出すと自然と笑みが浮かんだ。飛んでいる飛行機。間近で見た飛行機。そしてあの海軍少尉の青年――

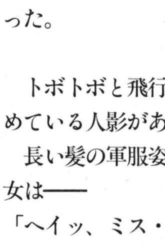
『いつか、あんな飛行機を作ってみたいんです』

　ふとあの青年に言った自分の言葉が思い出された。それはまったくもって不可能な夢に思えた。
（今のままじゃだめだ。今のままじゃ……）
　趙家にいるかぎり夢が実現することはないだろう。おそらく、農家の娘として一生を終えるに違いない。
　けれど、趙家を出ることは一三歳の紅蘭にはまだ考えられる選択ではなかった。あまり居心地のいいところとは言えなかったが、少なくとも趙家の人たちは自分を七年間育ててくれたのだ。それに家を飛び出したとしても行くあてはどこにもない。
（でも……でも……あたしはやっぱり飛行機を作ってみたい）
　紅蘭が自分の将来について真剣に考えたのはこれが初めてのことだった。それまでは生きていくことに精一杯でそこまで頭が回らなかった。だが、今日からは違う。

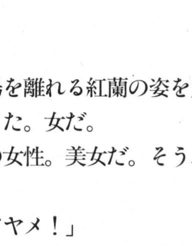
（やっぱり話そう。怒られてもいい。自分がどうしたいか、ちゃんと話さなくちゃ）
　家に戻ったら郭宣と暁明に将来について話すことを、紅蘭は決意していた。おそらく郭宣はムスッとしたままなにも言わないだろう。もしかしたら好きにさせてくれるかもしれない。が、暁明には激しく罵られることを覚悟していた。恩知らず！　これだから漢族の女は！――頭ごなしに言われるのは間違いなさそうだ。
「ふぅ……」
　怒られるのは慣れているが、気持ちのいいものではない。しばらくは仕打ちがさらにきつくなることを今から思って、紅蘭は小さくタメ息をついた。
（やっぱりあの家にはあたしの居場所はないな……。あたしはあの人たちにとってどこまで行っても部外者）
　冷静な思いが紅蘭にあった。それでもまだ慶美がいる。覚英と慶美は好きで一緒になったわけではない。この時代、親が決めた縁談を女が断ることはできなかった。慶美とは同志のようなものを紅蘭は感じている。
（慶美に将来のことを話したら反対されるかな……？）
　慶美があの家の中で自分のことを頼りにしているのはよくわかる。おそらく反対するだろう。あたしを見捨てるのか、と。
（前途多難だ……）
　そんなことを考えていたため、二時間の道のりはあっという間だった。
　が、村のそばまで来て、怪訝な思いにとらわれる。村が異様に明るいのだ。
（えっ？）

ヒヒィイイイイイイイイイン……

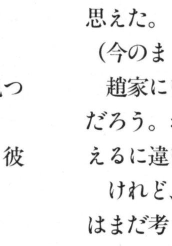
　あちこちで馬のいななきが響き、騒然とした雰囲気が伝わってくる。明るいのは松明の

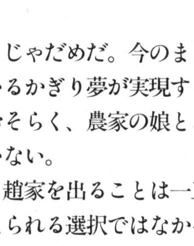


▲東京都・サクラ大臣

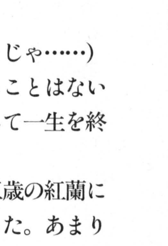


▲鳥取県・麻妃

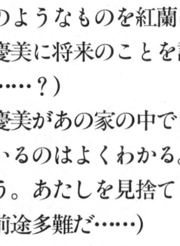

▲奈良県・水の精霊



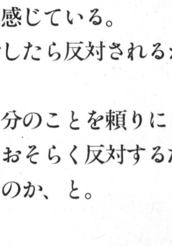
▲東京都・りんく



▲埼玉県・びゃくしん



▲愛媛県・北条平



▲秋田県・佐藤さん

光だ。
「馬賊！」
その恐ろしい集団のことを思い出し、紅蘭は戦慄した。

第七幕

東北地方の独特の騎馬武装集団である馬賊は清朝末期に起こり、元々は義によって結ばれた仁侠集団であるという。
が、混沌とした中国情勢は多数の難民を生み、馬賊とは名ばかりの盗賊集団をも生み出していた。
馬賊が大連近郊に現れるのは極めてまれだったが、その滅多に起きないことが今夜起こったのだ。
紅蘭はそっと村の中に入り込んで物陰から顔を出した。
村の中央の広場に村人たちが集められている。馬賊の数は一〇人を少し越えるぐらいだ。村人たちが集められているのとは反対側に馬が留められていて、なんと馬で引く重砲まであった。
（なんてこと！）
集められた村人の中にはもちろん趙家の人々もいた。郭宣も郭英も青ざめた表情をしている。あの気の強い暁明ですらそうだ。慶美に至っては、恐しさのあまりか、その場にペタンと座り込んでいた。
「これで村人は全部か!?」
馬賊の頭目らしき男が叫んだ。
手下が飛んできて、耳打ちする。うんうんとうなずいているところを見ると納得したようだ。
村人たちはなにもすることができず、ただ黙って待つしかなかった。彼らの運命を握っているのは目の前の馬賊たちだった。
紅蘭もまたなにもすることができず……いや、そうではない。紅蘭は果敢に動き出した。自分一人の力ではもちろん馬賊と対抗できない。が、それならばせめて武器をなんとかしたいと思ったのだ。
紅蘭は馬賊たちの馬にそっと近づいた。人間になれているのか、特に馬は騒がない。それとも紅蘭ごとき小娘ではとるに足らないと馬ですら思っているのか。
紅蘭は例の重砲に近づくと、必死にその構造の理解に務めた。武器は初めてだったが、かつて幼少の頃さまざまな機械にふれていたことが役に立った。
その間、馬賊たちは好き勝手なふるまいを始めていた。村人たちをすべて縛り上げると、家々にあった酒を集めて酒盛りを始めたのだ。すでに各家の蓄えは集め終わっているようだった。
「頭、こいつらどうします!?」
酒に酔った勢いで、手下の一人が頭目にきいた。
頭目もしたたかに酔っていた。
「そうだな。騒がれるのも面倒だ。全員殺しちまうか」
頭目の言葉に村人たちは硬直する。
「殺すんならちょっと待ってくださいよ！　せっかくだ。楽しませてもらいましょうぜ！」
そういうと手下たちは村人の間に割って入り、年頃の娘を連れ出した。
「やめて！　やめて！」
「へっ、おとなしくしろっ！」
「きゃっ！」
娘の中には慶美の姿もあった。慶美も青ざめた顔ながら、必死に抵抗していた。慶美は暁明たちが愕然となることを口にする。
「やめて！　あたし、お腹の中に赤ちゃんが……！」
「知ったことか！」
手下は乱暴に慶美を組み伏せようとした。
そのときだ。
「待ちなさい！」
馬賊たちの前に紅蘭が姿を現した。
「あん？」
もちろん娘一人が出たところで動揺する馬賊たちではない。それどころか笑い出す始末だ。
「これはこれはお嬢ちゃん、いったいどうしたんだい？」
からかい口調で馬賊たちははやし立てる。が、紅蘭は毅然と叫んだ。
「みんなを放しなさい！」
「へへっ。放さないとどうなるのかな？」
「こうよ！」

ゴゴォォォォォォォォォォォォン！

いきなり爆音が響く。
重砲の弾から火薬をとって作った即席の爆弾が爆発したのだ。
「なにっ!?」

ヒーン！　ヒヒィィィィィィィン！

爆発の衝撃で馬たちが騒ぎ逃げ始めた。馬を留めてあった縄を切ったのも紅蘭だった。
「小娘が！」
思わぬ騒動を引き起こされて、馬賊たちは怒り心頭紅蘭に殺到した。娘たちは解放され、全員が紅蘭めがけて走ってくる。
紅蘭はこのときを待っていたのだ。
「ほいっ！」
紅蘭が隠し持っていた紐を引っ張った。

ドゴォォォォォォォォォォォン！

重砲の発射音が響く。
「なんだっ!?」
馬賊たちの歩みが止まった。が、なかなか着弾する様子はない。
「けっ、なにしやがった！」
殺気立った馬賊たちはジロリと紅蘭を見据える。
そこへ――

ヒュォォォォォォォ……ドゴォォォォォォォォォォォォォォン！

「うわぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁっ！」
重砲の弾は真上から降ってきた。
あの短時間の間に紅蘭は重砲を改造し、一種の迫撃砲に作り変えたのだ。普通の重砲では地面と平行攻撃になり村人の間にもけが人が出てしまうかもしれない。その点、迫撃砲ならばほとんど垂直に撃ち出すことができ、狙いさえうまくつけば馬賊たちだけ選別して攻撃できる。紅蘭はそう考えたのだった。
爆発の衝撃に吹き飛ばされ、馬賊たちは地面に突っ伏した。
（今だ！）
その間を紅蘭は一直線に村人のもとに駆け寄る。手にしていた鎌で次々と村人の縄を切った。
「小娘ッ！」
ようやく馬賊も起き上がって、紅蘭のほうを見据えた。
紅蘭は別に相手を殺そうとしたわけではない。だから弾の威力は当然抑えてあったし、狙いもだいたいの所にしか据えてない。
馬賊たちは動けなくなった者もいたが、半数はそのまま武器を持って突っ走ってきた。



「きゃぁあっ！」
馬賊が銃を構え、それを見た慶美が悲鳴をあげた。

ガシィッ！

「うがっ！」
だが、その馬賊は次の瞬間、大地に倒れ込んでいた。
「大丈夫、あなたたち!?」
片言の北京語が響く。女の声。あやめだ。
あやめは持っていた日本刀を抜きはなっていた。ただし、峰打ちだ。命に別状はない。
「はぁあぁあぁあぁあぁあぁあっ！」
そのままあやめは突進した。あやめの剣の前に馬賊は次々と沈黙していった。
「すごい……」
あやめの活躍に紅蘭も、そして村人たちも呆然と見とれていた。
「そうそう。ミス・アヤメは強いね」
「えっ!?」
いつの間にか紅蘭たちの横に例の英国紳士が立っていた。
「おじさんは？」
「私、パーシー・ホワード。英国の技師ね」
「技師？」
「人型蒸気と霊子力（りょうしりょく）機関が専門ね」
「へっ!?」
紅蘭がそのパーシー・ハワードと名乗る英国人技師と話をしているうちに、あやめの戦いは終わっていた。
最後に残った頭目の喉を、あやめの剣の峰がとらえた。
「うごっ！」
頭目は悶絶し、白目を剥いて気絶した。
「やったぁ！」
村人が歓声をあげる。
「よかった……」
紅蘭も安堵の吐息をもらす。
が、まだだ。
最初の爆発で倒れていた馬賊の一人が、銃を構えて立ち上がったのだ。
「死ねっ！」
銃は偶然近くにいた慶美を狙っていた。
「だめっ！」
思わず紅蘭の身体が動いた。
しかし、それより早く慶美をかばって銃の前に身をさらしたのは暁明だった。
「撃たないで！」

バシュンッ！

銃が放たれた。
そのときには銃と暁明の間に紅蘭の身体が入り込んでいた。
「あっ！」
「紅蘭！」
紅蘭は確かに胸を撃ち抜かれたはずだった。
「いたぁ……あれ!?」
しかし、地面に倒れたはずの紅蘭はすぐに起き上がった。
「あれ？　あれ!?」
紅蘭に向けて銃を放った馬賊はすでにあやめの剣の前に白目を剥いていた。
「あ……」
不思議がる紅蘭が懐から出したものはあの懐中時計であった。銃弾はまともに懐中時計に突き刺さっていた。
「父様……」
懐中時計を見つめながら、紅蘭はぽつりとつぶやいた。心の中に、幼い日最後に見た父策杏の笑顔が広がった。

「見ましたか」
「この目ではっきりとね」
立ちつくして懐中時計を見つめる紅蘭の背後であやめとホワードが話し合っていた。
「懐中時計に当たったのは偶然じゃないね」
まじめな顔をしてホワードが言う。
「あの子の力が弾の弾道をねじ曲げて、懐中時計に弾を当てたね」
「霊力」
「そのとおり。ミス・アヤメ、また一人、キミは見つけることができたね。ミスター・ヨネダも喜ぶだろう」

しばらく呆然と懐中時計を見ていた紅蘭だったが、はっと気づいて慶美のほうに向き直った。
「慶美さ……あっ……」
そこに見たのはお互いをいたわる慶美と暁明の姿だった。
「お義母さん、お義母さん」

「よかった、よかった。お腹の子も無事だったし……」

その光景を見て、紅蘭の頭の中をなんともいえない寂しさが覆っていた。

（あたしの居場所やっぱりないな……）

そんな気持ちを振り切るかのように紅蘭は笑った。最高に美しい笑顔だった。一筋頬を伝うものをともなって。

「紅蘭さん」

名を呼ばれて紅蘭は振り向いた。

あやめが微笑んで立っている。

「突然のことで驚くかもしれないけど……あたしたちと一緒に日本に来てくださらない」

「えっ!?」

「私たちにはあなたの力が必要なの」

「あたしの力……？」

あやめの目は澄んでいた。信じるに足る目だった。

それに、もうここには紅蘭の居場所はない。

紅蘭はもう一度趙家の人々を見た。郭宣も郭英も、あのきびしかった暁明も、そして慶美もみんな笑っている。が、その笑顔は紅蘭に向くことはなかった。

もう一度紅蘭は笑みを浮かべた。趙家の人々のために。別離の笑み。

「はい」

紅蘭はあやめのほうを向いて、静かにうなずいた。

第八幕

太正八年四月、紅蘭は船で神戸に到着した。

神戸の外国人居留地にはパーシー・ホワードの屋敷があった。日本に慣れることと、紅蘭たっての希望でしばらくの間、紅蘭はここで生活することになる。

パーシー・ホワードのもとで、紅蘭は人型蒸気と霊子力機関について勉強した。霊子力機関、それが人の霊力をもとに動く機関であることもそのとき知った。

あやめは霊力を持った人間たちを集めるため、世界放浪の旅に出た。

太正一〇年一〇月。

あやめは旅から戻り、その足で神戸を訪れた。もちろん、紅蘭に会うためである。

「いやあ、あやめはん、おひさしぶりですなぁ！」

あやめを出迎えた紅蘭は、大連で会ったときとは違い、チャイナドレスに眼鏡をかけて見違えるような姿で現れた。流暢な日本語……とは言えず、おかしな関西弁を操って。

「どうしたの、紅蘭、その言葉？」

「えっ!?　うちの日本語どこかおかしいですかいな？　パーシーはん！」

奥からパーシー・ホワードも出てくる。

「別ニ、変ジャナイヨネ。ウチラノ日本語、完璧、完璧！」

後から聞いたところによると、親日家のパーシーは京都、奈良、吉野などの古都に見せられ、神戸からよくそちらに足を伸ばして何日も滞在したとのことだった。もちろん紅蘭も一緒に。

紅蘭の日本語はそうした課程に身についてしまったものだ。

「ホワード、紅蘭は？」

「一言デイエバ天才ネ！　モウウチヨリモナニモカモ上ネ」

「えへへ」

紅蘭が照れくさそうに笑った。

「でも飛行機は失敗ばかりなんですわ」

「飛行機？」

「うちの夢です。いつか実現したいと思ってるんです」

あやめは満足そうに聞いていたが、やおら真剣な表情になって言った。

「紅蘭、東京に行くわよ。帝都に」

「えっ!?」

「そこでもうすぐ発足する帝國華撃団にあなたは入るの」

「帝國華撃団!?」

「あなたの技術者としての腕、そして来るべき戦いのとき、戦士としての腕が必要とされているのよ」

「うちにまかしといてください！　うちはやりまっせ！」

紅蘭が元気よく叫ぶ。

あやめも安心したようにうなずいた。

「紅蘭、向こうに行けばたくさんの仲間がいるわ」

「えっ……!?」

「あなたとともに寝起きし、ともに戦う仲間たちが」

「あ……」

紅蘭は微笑んだまま、少しうつむいて、小声でつぶやいた。

「そこにはうちの居場所、あるかなぁ？」

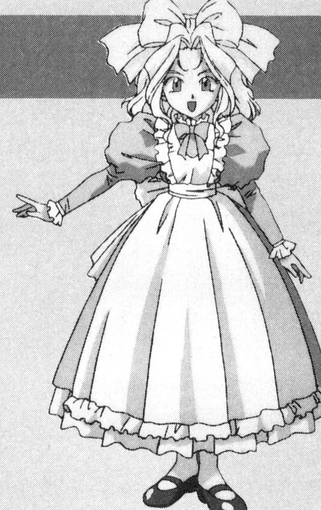
「なぁに？」

「あ、いえ、なんでもないですぅ。うち、がんばりますっ！」

このとき、紅蘭の笑顔は最高に輝いていた。

《終劇》

【参考文献】
『満族の家族と社会』（第一書房）
『中国女性の歴史』（白水社）
『中国近代東北地域史研究』（法律文化社）
『満州都市物語』（河出書房新社）
『中国の20世紀史』（東京大学出版会）
『航空図鑑』（マイクロソフト）
『航空機メカニカルガイド』（新紀元社）
『黎明期のイカロス群像』（グリーンアロー出版社）
『神戸外国人居留地』（神戸新聞総合出版センター）



★次回予告★

ね、ね、ね！　アイリスのおうち、
お城だったんだよォ！
でも、つまんない。
絶対におうちから出ちゃいけないなんて！
遊びに行きたい、遊びに行きたい、
遊びにいきたい！
次回、さくら大戦前夜。
『アイリス大誘拐』
太正櫻に浪漫の嵐！
ね、なんでみんなアイリスを外に
出してくれないの？

せがパピューン

コミック：藤本秀明　イラスト：鈴本裕



電撃フット猿①

我がメディアワークスにフットサル（ミニサッカーみたいなの）チームが誕生。先日、発起人である全日本彼女がいない青年会議委員長K村氏と、議長のY下氏（本誌編集部員）の号令のもと、第１回目の活動が行われました。当日は寒空の下、世にもモテなさそうな野郎どもが集結、日頃の運動不足を思う存分痛感したって話です。

電撃フット猿②

そんなフットサルチームですが、実はまだ名前が決まってません。会社のエライ人はこんなとこ読んでないだろうから言うけど、「電撃」って付けんのだけはカッコ悪いからやめようというのが統一見解です。そこで今回、読者の人からチーム名を募集します。こんなハミダシ読んでるくらいだから、きっとアナタはヒマ人に違いありません。とっとと考えて「猿チーム名」係まで送って下さい。美人でちょっとエッチな女子マネージャーも募集中。

AM36研

こないだこのコーナーあてに問い合わせの電話がきました。以下はその時のやりとりです。「（トゥルル）はい、電撃SEGA EXです」「あの～、AM36研でゲームの企画が採用されて、メディアワークスからゲーム化された場合、著作権やロイヤリティなんかはどういったカタチになるんでしょうか?」「な、なにゅ!?」……だーっ！ そーゆーことは採用されるような企画を送ってから心配しろー！ 引き続いて著作権にうるさくない人の投稿を待つ。

「なんか私たち、最近マンネリね……」（担）

倦怠期を迎えた読者にも自信を持っておすすめする ていうかそろそろ大刷新しないと このままダラ～ッて いっちゃいそうな いく時は一緒の読者ページ

はせがー新編集長、長い間お待ちしていました。そう、電スーの時代より。いまこそ我らが悪の栄える時です。ちばばとソニ子をミンチにして、読者ページを乗っ取ろうではないですか!!

東京都・電スー小悪魔兵団

ちばば（以下ち）「……いかん、これはヒジョーにいかんよソニ子くん。ちょっとした文字稼ぎのためにと思って登場させたはせがー編集長に、彼をかげで信奉してきた読者から続々とおたよりが届いておる」

ソニ子（以下ソ）「げ、ホントだ。こりゃ、ヤバめのカルトみたいなもんね。内容も乱暴なのが多いし。いったい、あのヒゲのどこがいーのかしら？ ね、ちばば」

ち「いや、ヒゲは結構いいらしーぞ……ってそうゆうことを言ってんじゃなくて。どする？ このままじゃ、さくっと読者ページを編集長に乗っ取られて、おれたちゃまた出版社渡り歩いて営業かけることになるんだぜ……」

ソ「イヤイヤイヤイヤー！ だって、外はクリスマスよ。ジングルベルよ。七面鳥にクリスマスケーキよ。雨は夜更け過ぎに雪へと変わるのよ！ それだけは何としても避けないと。う～こうなったら、このページをリニューアルするのよ。はせがー編集長の毒電波が絶対に届かない完璧な読者ページに！」

ち「そ、そだね（やばい、コイツ目がアブナイ）。この読者ページも半年経つからね。このへんで、いっちょパワーアップしてみますか」

ソ「キャー！ 右を見て！ いつのまにかこのページの担当者に思いっきり"マンネリ"って書かれてるわよ！」

ち「……直球だねキミは。それはともかく、おれたちがマンネリだって？？ バカ言っちゃいけない。おれたちゃ、読者ページの寅さんを目指してるんだぜ！」

ソ「……なんで寅さんなのかはおいとくけど、要は長く親しまれるってコトね。でも、ちばばみたいに何も考えない人間に真似できるようなもんじゃないでしょ」

ち「よし、わかった。じゃあ、一瞬だけおれの力がどんだけす～んごいかをキミたちに見せてあげよう！」

ソ「と、いうことは、リニューアルするのね！」

ち「あたぼーよ。てやんでー。こちとら、江戸っ子でぇ。けっこう毛だらけ猫灰だらけ、マンガ買うならまんだらけ。コナミのシューティングはさらまんだ……」

ソ「ちばば、口調だけ寅さんになってもリニューアルしたことにはならないわよ。しかも全然似てないし」

ち「げ。これで、あと半年くらいダラダラ持たせようと思ってたんですけど……」

ソ「ちゃんと、中身を考えてよ。読者が驚くような読者ページにしてちょうだい。企画命よ」

ち「読者が驚く……って言うと、ページを開くと仕掛けられていた爆弾が5キロ四方を吹き飛ばすとか」

ソ「……驚いたと同時に死んでるわよ」

ち「う～ん、それじゃあページに瞬間接着剤が着いてて読むと本がとれなくなっちゃう！ あ、それじゃページがそもそも開けないか……ブツブツ」

ソ「……頭イタクなってきた。いいわ、私と担当とで、次号までにリニューアル企画を考えるわ。もちろん、読者のみんなからの意見も聞きたいわね。"こんな読者ページにして欲しい"とか"DPSを見習え"とかって要望があったら送ってちょうだい。というワケで、次回のせがパピューンを楽しみにしていてね。でも、変わってなかったら間に合わなかったと思ってね」

ち「そこでビビッてどーすんだよ」



▲福岡県・兼定和泉
個人的には、やっぱりサクラかな。次にマリアさん。ちょっと恐そうだけど。



▲兵庫県・ブリやん
こんな美男美女のカップルいたら妬まれまっせ。


▲愛知県・桜井秀之
テレカは順調に作成中。みんな欲しいでしょ?



▲埼玉県・結原りん
カラーイラストも受け付けてるよ。送ってくれ～。



▲東京都・萌闇浩史
何か強すぎて嫌みらしいよ、このキャラクター。


▲岐阜県・銅級生
帝国華撃団の制服、誰か作ってくれ～！ 着るから。

▼東京都・萌闇浩史
やっぱり、ランキングに載らないとくやしい??



▼東京都・えるふ2号
エネミー・ゼロのローラって、何かそそります。



▼宮城県・KAZ丸
餓狼シリーズも息が長い。キャラクターの勝利かな。



▼東京都・雲穏鰊
へえ、こういうハミパンもあるのかあ、デヘヘ。



▼愛知県・長月にいな
砂をかける仕草が、またファンの心をくすぐるんだ。



▼福岡県・榎由美
イラストは「イラスト係」宛でOKだよ～ん。



▼和歌山県・しゅりんふう
こうやって見るとかわいいキャラなのにね、葵って。



▼兵庫県・猫乃みかん
あるよね。景品とかにつられて物を買っちゃうこと。



▼東京都・えるふ2号
買ったゲームは、全部クリアしてこそゲーマーだ!?



▼神奈川県・上井密度弐号
好きなキャラだっていうのがよ～く伝わってきます。



▼埼玉県・H・J
おい、ウラワザえもんを一緒にすんなっちゅーの。



▼札幌市・3ビニョン
リオンのカマキリ殺法は、関根勤先生直伝です。



カラ推委

これこそまさに人柱！ 読者のハガキは奇跡を起こせるのか!?


ホーラ、こんなにたくさんのカラーハガキが。えっ少ない？ そう思うならハガキ描いてってカンジ。

さて、先月募集した「カラ推委」こと「カラーページ推進委員会」。すぐには掲載されないと分かっているのに、すごい量のハガキが集まってます。なんと美しい自己犠牲の精神でしょう。担当者も涙でハガキのカラーインキを滲ませて……って滲ませちゃいけませんが、とにかくそんぐらい感動しています。この調子で行けば、はせがー編集長がカラーページの獲得にゴーサインを出すのも時間の問題でしょう。っていうか早くOKしろ、じゃないして下さいってカンジです。どーですか、みなさん。チリも積もればゴミと……いや、山となるんです。うまくすれば、読者ページのリニューアルに合わせてカラーページが誕生！ なんてこともあるかも。読者のハガキがパピューンに奇跡を起こす……その瞬間を夢見てハガキを送ること。

電撃ネットワークス

今回は、我がテレゲーズに愚かにも牙をむき、ケチョケチョにやられまくった過去を持つ電撃王「電撃ネットワークス」を紹介しよう。うわ、ダッサー！ ナニそのチーム名。隊長のN浦氏は2回ほど大会で準優勝した経験を持つらしいが、ホントかよって感じです。ま、ソノ気があったらテレゲーズの3軍に登録してもいいけど～ウシシ。

▼福岡県・兼定和泉
恥ずかしがらずに、今度はジェフリーを描いてよ。



▼東京都・紗威くだら
大人気のホーリーアーク。イラストハガキも急増中。



▼兵庫県・猫乃みかん
パソコン版からのファンとは年期が入ってますなあ。



▼和歌山県・しゅりんふう
セクシーでは、あのドラキュラの曲も少し聞けるぞ。



▼宮城県・KAZ丸
ソフトの広告を描いても別に何ももらえないよ〜。



▼北海道・MIYABI
トーンに慣れるにはとにかく使うことですな。



▼兵庫県・空野雲右衛門
やっぱり、バーチャと言えばアキラで決まりだな。



▼千葉県・AIR
昔、実写のスパイダーマンやってたの知ってる？



▼神奈川県・西条美琴
戦闘の時は、ほんとカンナにお世話になりました。



▼岡山県・高谷仁之
PCエンジンの頃がなんか懐かしいっす。



▼広島県・こーたろー
冬休みにゆっくりと遊ぶんだろうな、みんなは。



▼埼玉県・ネコルル
アイリスのわがままにはけっこう振り回されたぞ。



▼愛知県・葵ひさよし
ほらね。ちゃんと、あっさり採用されたでしょ？



▼大阪府・鬼丸羅印
では次はバーチャロンのイラストを頼んだぞ。



▼大阪府・またたび天国
ぼくの友達のおばさんも、こういう笑い方します。



▼埼玉県・H・J
無理矢理Hなポーズになるから面白いよ、これ。



▼兵庫県・神居留守
見た目と中身が一緒だと良かったんだけどねえ…。



▼大阪府・田中伸也
こういうイラストにハマるよね、はせガー編集長は。



フキダセ 青春

ブルーノは現在、妻と別居中。その悲哀に満ちた男のひとことが胸に突き刺さります。

▼今月のサラシモノ

▶神奈川県・SSミッチ
人間の脳味噌は3割ほどしか活用されていないといいますが、アナタの場合、1割も使われていません。そのストレートな感性を大事に生きていって下さい。ほかぁ好きだなぁそういうの（←誰）。



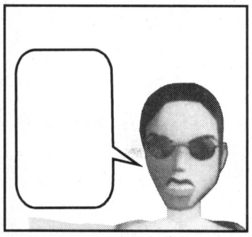


▶宮城県・ちょうすす
こわもてブルーノのお茶目な一面が、フキダシからアナタの元へ。



▲愛知県・ローリング刑事
……誰がいってもいいような。ブルーノならなおさらです。

▼来々月のお題





▲千葉県・激烈玉
ブルーノとポエム。一見、相反しているようでありながら、その息は双子のようにピッタリ。



▲東京都・杉田マン
いいから撃てってカンジ。でも、それができないのがブルーノのいいところ。ホレなおしたわ。

愛の携帯劇場

さて今月は、携帯によくかかってくる相手のランキングを発表します。第3位！ 文句しか言わないカミサン。第2位！ 携帯友達（涙）のライター氏。そして栄えある第1位は……無口な人、っていうか無言電話。電車の中で大声でケータイ使ってるヤツ見ると、以前にはなかった別の感情がボクの心にわき起こります。嫉妬、ねたみ……。鳴らないケータイは確実に人の心を蝕んでいきます。来月までケータイを壊さないでいる自信がありません。

月刊 あくまでも噂のネタで〜す

セガサターソ MAGAZINE

せがパピューンは「ウラワザえもん」に乗っ取られるらしい。

愛知県・田中利宜

12月号ではぱぴゅーんが2P減って、ウラワザえもんが2P増えてる〜。マジかも……。『ナイツ』の次回作は、なんと18禁。その名も………『トゥナイツ』！

埼玉県・ネコルル

うえ〜ん、なんで斎藤陽子お姉さま、やめちゃったんだ。毎晩毎晩、お姉さまを見るのが楽しみで生きていたのに、今のキャスターの女の人、全然かわいく…（注：以下編集部自主規制により削除）

お年寄りの人たちにも遊んでもらうために、『ときめきメモリアル』の「70歳以上、推奨バージョン」がそろそろ出るらしい。

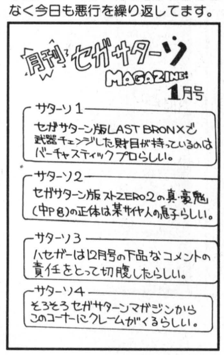
大阪府・またたび天国

やだよ、そんなの。「私、藤崎イネ…ウフ！」「朝比奈ウメ子じゃわい」とか言う婆ちゃんと、ときめくわきゃねーだろ。デートの約束するために電話したって耳が遠いから話は通じないし大変だよ。デートの約束しても、デートも、ゲートボールしたり、入れ歯買いに行ったり…。幻滅ッス。

▼愛知県・はくあ龍音
このキャラが、一番いいエンディングを見られるはずだぜ（ちばば）。



▼宮城県・KAZ丸
3番については、何も悪びれることなく今日も悪行を繰り返してます。



みんなの はなしあい広場

最終回
リニューアルのために涙、涙の最終回を迎えたのであります！

このコーナーが始まってから、たくさんの読者の意見を聞くことができました。サターンについてのみならず、果てはゲーム業界に対するマジメな意見もたくさん寄せられて、みんなのゲームに対する愛情を感じることができた。とても、編集長が「ち○こ！」とか言ってる雑誌の読者ページとは思えないほど、このコーナーだけは真剣そのものだったように思います。さて、毎回「大マジメ」で、しかも「とても深い」テーマになってきているこのコーナー。はっきり言ってレベルが高くて、ちばばやソニ子、はせが一編集長にはついていけません。ちばばなんか「18禁について考える」のテーマの時しか、参加してなかったし。そこで、リニューアルを機に新しいスタイルに変えたいと思います。基本は読者の生の意見を募集する、というカタチなんだけどテーマをもっとみんなが親しみやすく意見を述べやすくしたいと考えてます。まだ、具体的に「どんなコーナー」というのはここではお知らせできないけど、次回大々的に発表しちゃいます。と、言いながら今必死にちばばやパピューンのページ担当が、山にこもってアイデアをひねり出してます。きっと、みんなの本音を聞けるコーナーになる……でしょう。
……それにしても、読者ページのリニューアル案を考えに行きます、って山に行ったきり、あの2人、全然連絡がねーぞ。大丈夫かな。ま、いーか。腹が減ったらいつの間にか帰ってきてることでしょう。

謎のイチオシマン はい今月のイチオシマンです。さて今回は『ダイハード トリロジー』の『3』。いいっす。スゲーいいっす。イエローキャブに乗って、爆弾探して街中やセントラルパークを走り回るんだけど、いくら人ひいてもオッケーです。そもそも体当たりで爆弾処理するって発想がブッ飛んでマス。爆発させといて「処理」もないもんですな。

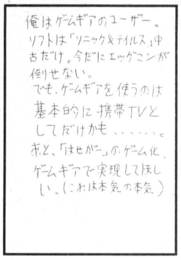
納豆と卵の物語

編集部員愛用のお店「〇王」は中華料理屋なのに、なぜか定食に納豆と卵がついてきます。そこで人は考えます。まず納豆でゴハンを軽く減らし、そこへおもむろに卵を流し込むのか。それとも納豆に卵を落としてグッチャグッチャとかきまぜ食すのか。いやいや、だまされちゃいけねぇ、納豆はフェイントだ。ここは納豆でゴハンを喰うと見せかけておいて、卵に渾身の右ストレート、グシャ！……まぁ、どちらにも手を付けないのが通ですな（何が）。

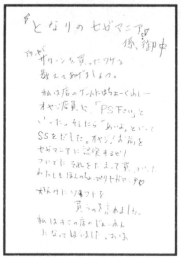
となりのセガマニア

キミの身近にいるセガマニアを、みんなで笑ってやりましょう。

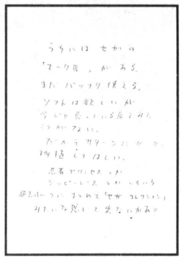
▼神奈川県・カレン命
ゲームギアをTVとして使うなんてチョット悲しいかも。



▼三重県・泉姫
そのオヤジ店員こそ、真のセガ教徒といえるかも……。



▼千葉県・しちりん
『忍者プリンセス』！　えらくなつかしい名前だなぁ。



おれの友達で、帽子からTシャツからカバンから「セガのゲームグッズ」を持っているやつがいるですが、その友達は初めてのデートの時に、そのグッズで身を固めて行いくんです。もちろん、フラれるんですけど。それでもめげずに、毎回セガグッズでデートに行きます。セガマニアと言うのか、単なるアホなのか。

東京都・バケラッタ！

その友達は、その格好でも「ステキ！」と言ってくれる女の子を探してんのか？　それだったから皆無に等しいと思うぞ。だって、中高生の女の子ですらブランド一色の時代だぜ。ソニックのカバンで喜んでくれる女の子がいるかどうか。もし、シャネルのマークが、AM2研の椰子の木マークだったら、おれたちきっと今頃もてまくりの人生を歩んでるんだろうなあ～。ハァ、むなしい……。

目指せ少年マ◯ジン コマネチ

読売新聞に連載されている「コボちゃん」は毎日読んでいても、全然あきないすごいマンガです。どこかの学級新聞にこのコマネチを連載してくれるとこないか？

いつになったら「少年マガ◯ジン」を越えられるんでしょうか……。



▶大阪府・またたび天国
おれが一番気になるのは、下着もちゃんと女子高生みたいなヤツつけてんのか。はみでんぞ、ボロンッと。



▲埼玉県・ネコルル
その前に、ちばばが脱ぐらしいぞ。スターにしきの、みたいに。



▲埼玉県・H・J
ストⅡの「さくら」ネタが多い。みんな、そんなに女子高生好き？



▲大阪府・またたび天国
ポケットの位置から行くと、出てくるのは、たぶんタマキンだろう。



▲大阪府・KAZU
確かにね。あとアンケートハガキなども残ってると嬉しさ２倍。



▲兵庫県・プリやん
サターンでも『バイオハザード』シリーズを出してほしい～～！



▲大阪府・水神青
似てなくもないな。確かに。ト◯ンクスなんかに特に似てるか？



▲埼玉県・ばっきー
そう。みんなクリアした後って、少尉になりきっちゃってるんだよ。



▲東京都・萌間浩史
珍しいよな。女キャラなのにこんなに嫌われるんてさ。



▲大阪府・またたび天国
ナニの大きさを女に笑われることほど世の中辛いものはないっす。



▲福井県・陽炎
そういう叫びは心の中だけにしておかないと、周囲の目が……。

▼宮城県・堕天使
なかなか外人さんの女性っていうのも、いいですな。



▼埼玉県・藤嶋ゴロー
エルフさんの女性キャラってほんとかわいいもんね。



▼東京都・さとるうと
サターンユーザーで、ほんと良かったって感じかな。



▼沖縄県・ゆきひろ
いまだに、花札勝負してます。弱いけどね。



▼茨城県・しめじ魔王
久しぶりの春麗。今はさくらに人気が移ったか？



▼宮城県・KAZ丸
１カ月に２万４千円じゃまだまだです。目指せ６ケタ。



▼大阪府・おがたかずみ
ゲームへの満足度はどうだったかな、感想聞かせて。



▼大阪府・またたび天国
やっぱり、みんなも最初はサクラ狙いだよな。



▼岐阜県・ウルフ狂ママ
格闘技の中でも、やっぱりプロレスは最強なのだ。



▼愛知県・長月にいな
制服キャラは、人気高し。春麗も制服に変えたら？



▼兵庫県・猫乃みかん
トーンって高いんだよな。でも載ると少しは救われる？



▼岐阜県・銅級生
まあまあ、そう言わずに気長に待ちましょうよ。



▼兵庫県・空野雲右衛門
すっぽんぽんで挑発されたら相手がやる気なくすな。



▼神奈川県・みいていあ
うっ！　かなりシリアスなリュウですな。イカす！



▼東京都・さとるうと
はい、サービスカットでお楽しみの後はこれです。



▼和歌山県・荒野七太
太正時代って、けっこういい時代だったんだね。



▼大阪府・またたび天国
花札で勝ち抜いていくと、脱いだりしないのかな？



▼兵庫県・空野雲右衛門
あんなにお酒を飲んで、オシッコ近くならないのか。



ツナカン大流行

今、編集部でツナカンが大流行です。ウソです。担当者のマイブームです。健康マニアのカメラマンさんに「ツナカン、体にいーです」と聞き、さっそくコンビニへ走ります。深夜、変なモノでも見るかのような視線の中、ツナカン４個を一気にたいらげます。間違えてノンオイルじゃないのを買ったため、案の定気分悪くなりましたとさ。

▼岐阜県・銅級生
カンナみたいなサッパリした性格の女の子っていいな。



▼北海道・アレスの兄
受験生は最後の追い込みの時期。がんばってな！



▼大阪府・またたび天国
どうでしょうか、トーンの色は。納得したかい？



▼兵庫県・空野雲右衛門
憎たらしいほど、カッコイイんだよな、ジャッキー。



▼兵庫県・猫乃みかん
すべてのチームでのクリアを目指してみよう。



▼東京都・ポール梶井
ポリスノーツがマルコンで動くとは気づかなかった。



▼宮城県・KAZ丸
枠がつくだけで、絵の雰囲気って変わるんだよな。



▼兵庫県・獅堂一碧
さあ、あとは正式発表を待つばかり、かな？



▼兵庫県・空野雲右衛門
パイもシリーズを重ねるごとに大人っぽくなるよね。



▼福岡県・兼定和泉
すまんスペースの都合でこのサイズになっちゃった。



▼兵庫県・結城琴乃
そういう時は、N雲さんにひたすらお願いしよう。



▼福岡県・超ナイツ☆
一度ためしにトーンを使ってみたら、どうかな？



▼和歌山県・荒野七太
たぶん、こんな妹いたら風呂は確実に覗くでしょう。



▼大阪府・喀血大将軍
確かに、ほかに比べるとちょい人気が足りんかな。



▼愛知県・長月にいな
藤本先生へのファンレターもっと送ってくれー！



▼愛知県・三谷真司
魔界村の次はストⅡがパズルに。次は何がパズル？



▼福岡県・兼定和泉
龍虎シリーズの最新作が待ちどおしい。いつかな？



▼東京都・萌間浩史
こういうゲームは自分の名前を使いたいよなあ。



神様仏様N雲様

甘いマスクが魅力のN雲さんにお願いのコーナー！

イキナリですが、関西にもセガのテーマパークをつくって下さい。東京もんがうらやましいー。だいたい、テーマパークとかって関東に集中しすぎだもんなあ…。

大阪府・おがたかずみ

へえ。関西にセガのテーマパークってないんだ。そりゃ、関西にもほしいのは当然だよね。あったら、絶対流行ると思うんだけど、どうなんだろうね。でも、確か「ユニバーサルスタジオ」とかって、関西にできるんじゃなかったけ。じゃあ、それができる前に、セガのテーマパークを作って今のうちにガッポリ稼がにゃ、あきまへんなあ（関西商人）。

とりあえず『サクラ大戦２』を作ってくれたら、一生ついていきます。

東京都・もりたとおる

N雲さん、「一生ついていきます」だって。でも、男だからなあ。まあ、街へ行って女の子をナンパさせてくるっていうのにはつかえるかも（編集部注：実際のN雲さんは、こんなことをする人ではありません！）。N雲さんから、広井王子さんに頼んでみたら、どうですかね。ぼくも個人的に、早く続きをやりたくて。さくらクンと、あの後どうなったかよだれジュルジュルもんで待ってるんですよ。



▲千葉県・利根川マンボウ
サターンで出たら、けっこう売れると思うんですけどハドソンさんどうです？



▲千葉県・辻谷京四郎
ファンタシースターはセガRPGの代名詞だったもんね。ぜひ、復活を！



▲東京都・雲穏棘
パンツァーのRPGっていうのも面白そう。物語にも深みがありそうな感じ。



▲大阪府・辻谷京四郎
初回限定版は必ず予約する。これはゲーマーとしては鉄則でしょ、やっぱり。



▲千葉県・蒼那
『ヴァンパイア』の中ではレイレイが好きなのだ。



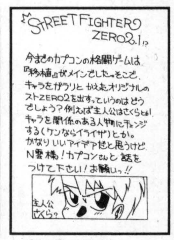
▲愛知県・三谷真司
元メガCDユーザーのためにも出してやってくれ。



▲東京都・えるふ２号
その通り。これは、移植希望がとても多いのです。



▲大阪府・またたび天国
果たして、この夢が実現する日は来るでしょうか？



▲宮城県・KAZ丸
今月のストⅢのページもチェックするべし。



▲福井県・陽炎
せめて、ガンダムの絵を描いてこいよな。



▲東京都・萌間浩史
中性のキャラを男か女かどちらかに成長させるの？



▲兵庫県・猫乃みかん
昔、広島カープにランスという選手がいたなあ。



▲兵庫県・海月硫黄
最近は、けっこうゲーム関係が増えてるらしいね。



▲千葉県・マケタッス
このゲームけっこう難しいんだよね、おれ挫折した。

ダメマンの座薬

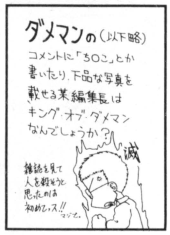
ダメなマン。それがダメマン……　そのまんまかい

最近、Hなお店で、ゲームのキャラクターなどのコスプレをしている所が増えてきたと聞きました。ぜひ、レポートしてきて下さい。どんなコスプレがあるのか、店の女の子もゲームが好きなのか、など。

東京都・鈴木裕治

これは、誰が取材に行くか、血みどろの戦いが起きそうだな。たぶん、最終的にははせが一編集長に決まると思うけど…。

▼宮城県・KAZ丸
世の中すべてのダメマンの頂点はこのお方です。



▼岡山県・触手くらげびと
これからは悪魔の友達を大切にしてきましょうね。



▼東京都・えるふ２号
スタッフは「ぱぴゅーん」しか覚えられません。



テレゲーズ戦記①

まだこれを書いてる段階では開催されてないけど、某月某日に行われるカプコン主催の「スパズル女性編集者大会」でついにテレゲーズの女性隊員がデビューする予定。すくなくともテレゲーズの２軍チームよりはゲームを知っているので、意外と好成績を残すかも。ただし、レギュレーションには女装編集者もOKとなっていたので、もしかしたらテレゲーズ史上最悪最醜のメンバーが見れる可能性アリ。大会の詳細は来月までのお楽しみ。

アトモチャイルド　行って来ました「デジタルサーカス」。色々とゲームも出展されてましたけど、一番の目玉はボリショイサーカスのステージでしょう。ライトニングプラズマンがやたら失敗するのと、敵役のブラックアイスのやる気のなさが、最大の見所です。アトモチャイルドの存在に疑問を持っても、言っちゃいけません。ほら相手は子供だし。

サウナでサムイマン

徹夜明けの編集者の楽しみといえば、吉○屋の朝定か、サウナと相場が決まっております。ウチのデスクのサムイマンも、そんなサウナがだ〜い好き。ふらふらと出かけていっては汗を流しています。ただ、彼と一緒にサウナに入るのはオススメできません。「汗かいてるけど、アセってるわけじゃないのよ。アセロラ」……そうです。暑いんだか寒いんだかわかんなくなっちゃうんです。サムイマンが入ったサウナの気温は2度ほど下がります。

小四理科

「ゲーセンで見つけられる生き物」

男同士でプリクラでシールを作り、それを交換しあっている友達…。見ていて、なんか無茶苦茶むなしいぞ。

大阪府・おがたかずみ

先日、ゲーセンで酔っぱらったサラリーマン2人がプリクラをやってた。これだけなら、まあ許せるかなと思うでしょ。しか〜し、サラリーマンの1人は見た感じ50過ぎのオッサンで、もう1人は40近くの中年。たぶん、会社の上司と部下だと思うんだけど、これが不気味。「おい××くん。これシールつくるやつだろ、やっていかんか」と上司。部下はいやいや、上司と顔を寄せ合って写真撮ってんだもん、爆笑。まだまだ、日本のオヤジもいけますな。

教室のみんなは見つけられたかな？



◀東京都・萌閣浩史
おいらもゲーセンで時間つぶす時はこの戦法で楽しんでるよ。金もいらんし。



◀宮城県・ソニテイル
おいらはボタンのせいにすることが多い。「なんか反応わりーな」とか言って。

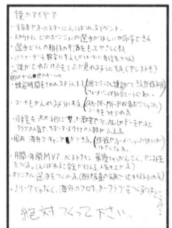


◀高知県・夏の魔物
だいたい茶髪だから、恐くて何も言えないんだよね。ゲーセンの店員ってさ。

Jリーグプロサッカークラブをもう1回作ろう会

どこまで本気かやってる側さえわからない典型的自然消滅コーナー

止まりそうで止まらない……ジジーのしょんべんみたいにハガキが届いてます。殺すならいっそトドメをさして欲しい気もしますが、もうちょっとがんばります。とにかく、ハガキのほとんどが、まだ見ぬ続編に盛り込んで欲しい要素のネタ。その内、データ集めて大会とか開きたいよね。あんまりこなくて処理とか楽そうだし。ナイスな企画待つ。



◀愛知県・佐藤優
このアイデアをすべてもりこんだら、スゴイゲームになるんだろうけどね。セガさ〜ん、お願いしますよ。

▼岐阜県・寿
これからは、もっと電撃シリーズを読みまくろう。



▼東京都・萌閣浩史
なかなか、いろっぽいソニ子じゃねーか、ドキッ！



▼広島県・こーたろー
葵にやられると腹立つけど、自分で使うと心強いな。



▼岐阜県・ウルフ狂ママ
創業より「あっさり採用」を守り続けて40年です。



アニメ地獄万歳

こんないい地獄アタイ初めてよ

もしも、「せがパピューン」がアニメ化になったら、声をどの声優さんにやってもらうかをオイラなりに考えてみました。ソニ子……林原めぐみサン、ちばば……堀川亮サン、N雲さん……塩沢兼人サン、はせがー編集長（おまけ）……玄田哲章サン、でいとなウマ……千葉茂サン。

兵庫県・空野雲右衛門

こりゃ、豪華声優陣がそろったな。見事な配役だと思うぞ。まあ、はせがー編集長はこんなに渋くないけどね。しかし、これで本当にアニメ化になったら、どんなストーリーになるのかな。登場キャラがこの5人だからなあ。話の膨らみようがねえぞ。どうせ、はせがー編集長がみんなをいじめてる話に落ちつくんだろうな、きっと。

▼東京都・AMAYO
アニメ見たさで早起きするのって、よくあるよね。



▼兵庫県・真嶋勲
きっと、メチャメチャ売れまくるんだろうな。



▼東京都・AMAYO
男の私から見ると気持ちわりー。だけ。



▼宮城県・ソニテイル
いったい、いくらぐらいお金を使ったのかな？



▼福岡県・兼定和泉
これは、TMのテーマ曲もすごく良かったよなあ。



▼愛知県・三谷真司
アニメ見てから原作本を集めるのが通です。



▼大阪府・おがたかずみ
この間、新聞の記事にもなってた。すごい人気。



▼東京都・えるふ2号
これからは、CGアニメがもっと増えてくると思う。



▼千葉県・夢眠
モリアーティ教授が、いい味出してました。



▼兵庫県・一碧
横山智佐さんが演じるキャラって、かわいいよなあ。



▼岐阜県・寿
がんばってお金ためて、サターンを買ってちょ。



▼愛知県・桜化
この勢いでアニメになってくれるとうれしいぞ。



▼大阪府・またたび天国
ワタルのプラモデルも、かなりハヤッてたよね。



▼福岡県・兼定和泉
ぜひ、アニメ化されて欲しいよね、この作品は。



▼千葉県・辻谷京四郎
オヤジキャラのイラストって、新鮮で面白いぞ。



▼兵庫県・真嶋勲
みんなLD買ったりするお金って、どうしてんの？



▼東京都・えるふ2号
次の勇者シリーズも、きっとハマれると思うな。



▼千葉県・夢眠
うひゃあ、これは珍しい、グログロなイラストだね。



▼神奈川県・蒼き閃光鷹
ごめんページ数が増えれば、もう少し大きくなる…。



▼広島県・こーたろー
ちゃんと、本誌を買って毎回チェックしてくれい。



▼大阪府・またたび天国
確かに、「G」からは別モノのような気もするな。



▼福島県・アソビン教授
スペース小さくてごめん。でもいっぱい載せたいから。



▼岐阜県・寿
いったい、誰にビデオをとってもらってんだ？



▼兵庫県・真嶋勲
おいらも、こんなカッコイイ男になりたいっす！



▼埼玉県・ネコルル
心配すんな。別に何の陰謀もないからどんどん送れ。



▼富山県・スパイダーマン
すまん。最後のオチとして採用させてもらったよ。



▼広島県・音速ハリネズミ
消しても消しても、いつのまにか付けられるんです。



▼神奈川県・龍恵さら
移植決定のラスプロ。早くサターンでやりてー！



電撃フット猿③

たったいま入った情報によると、次回のフットサルはナイターだそうです。12月21日ということは……スゲー寒いんじゃ!? クリスマス前の寒い夜、フトコロも心も寒い野郎どもがどれだけ集まるのか……。今回の見所はズバリそこでしょう。グランドにポツンとたたずむK村氏とY下氏の姿が目に浮かびます。がんばれフット猿部！

▼兵庫県・鷹待宏和
ストⅢでもさくらに登場して欲しかった……。



▼福岡県・兼定和泉
その調子で、ガンガンイラストを送ってちょうだい。



▼福岡県・なか野
もう、クリスマスナイツは手に入れたかな？



▼千葉県・夢眠
次はいったい、どんな手で攻めてくるのか、編集長。



▼東京都・仮名ライターＶ３
ちょっと変わったタッチのソニックイラストです。



▼宮城県・KAZ丸
やっぱり、男は日本男児でしょ。ドスコイドスコイ。



▼東京都・さとるうと
少なくとも、他の機種には負けていないと思うぞ。



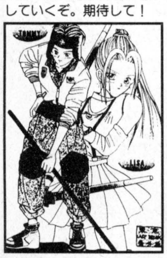
▼岡山県・闇乃影夢
こういうイラストもかわいくて、いいよね。



▼北海道・MIYABI
パピューンはウソをつかないことが、わかった？



▼神奈川県・龍恵さら
まだまだ、掲載枚数を増やしていくぞ。期待して！



▼福岡県・兼定和泉
どうやら、ちばばとソニ子らしいけど……。



▼大阪府・またたび天国
このように、ちばばはいつもソニ子にやられてるぞ。



▼山梨県・剣一
平成のガンダムと呼ばれるほどの大人気、すごいな。



▼神奈川県・龍恵さら
もう１回言います。「イラスト」係宛で届くよ。



▼宮城県・KAZ丸
ストⅢのキャラは全部で10人らしいのだ。



▼千葉県・蒼那
メテオとはセガー編集長のげんこつ、どっちが痛い？



▼福島県・アソビン教授
こんなにかわいいコギャルはいないんじゃないの。



▼千葉県・蒼那
こんな妹や姉ちゃんがいたら、毎日天国だろうな。



ハガキ平等プレゼント

これで自腹も最後。なんか感慨深いモノが……。

わーい！　もう自腹切らないでいいんだ！　とゆーワケで、次号のリニューアルにともなって、プレゼントのシステムも変わります。とりあえず、今回は最後ってことで担当の自腹ソフトを杉田マンに、「なんかSPECIAL」をバケラッタ！に進呈しまーす。楽しみにね。

A賞



B賞



パピューンポイントランキング & ポイントシステム変更のお知らせ

「…やばい、載せすぎた……(担)」

そうです。載せすぎでした……じゃなくてぇ、ついに第１期パピューンランキングの最終結果が出ました！　本当のコトいうと、半年だから先月ださなきゃいけなかったんだけど忘れてたんですね～。みんな、こんないーかげんな読者ページに付き合ってくれてアリガトね。さて、そんなこんなで決まった第１期のパピューンキングはまたたび天国サン！　ホントおめでとうございます。こんなふざけたタイトルの読者コーナーが消えずにいたのは、みんなのハガキのおかげですよ、いやマジで。とりあえず下に10までのランキングを載せましたが、なんとテレカ獲得資格のある５ぱぴゅーん以上の投稿者は約40人近くもいます。テレカができたらとっとと送らせて頂きますのでお楽しみに。もちろん、トップの３人には、それ以外にも豪華なプレゼントを用意してます。これは、上のしょぼ～いプレゼントとは違うので安心してね。よりハガキ投稿に精が出るような賞品を期待していてちょーだい。さて、次号のパピューンからはリニューアルということでポイントシステムも一新。新規参入の人はランキングいりのチャンスなのでがんばって投稿してね～！

《半年間の集計結果ランキング》

1	大阪府・またたび天国	36ぱ
2	福岡県・兼定和泉	28ぱ
3	東京都・AMAYO	24ぱ
4	東京都・萌闇浩史	23ぱ
5	和歌山県・しゅりんふう	19ぱ
6	宮城県・ＫＡＺ丸	18ぱ
7	千葉県・辻谷京四郎	16ぱ
7	東京都・さとるうと	16ぱ
9	兵庫県・プリやん	14ぱ
10	千葉県・夢眠	13ぱ

1位　大阪府　またたび天国（36ぱぴゅーん）

担当者のコメント　とりあえず第１期ぱぴゅーんキングおめでとう！　って何か逆に力が抜けそうだけど、この記録ははっきりいって偉大です。果たしてリニューアル後の第２期もタイトルを守ることができるのか？　さらなる精進に期待。

2位　福岡県　兼定和泉（28ぱぴゅーん）

担当者のコメント　ウチのバイト女イチオシの兼定サン。キレイ系のやろーを描かせたら、この人の右に出る投稿者はいませんでした。今回は残念ながら２位にとどまりましたが、十分にトップを狙う実力アリ。第２期こそキングを目指せ。

3位　東京都　AMAYO（24ぱぴゅーん）

担当者のコメント　惜しい！　タッチの差で３位になったAMAYOサン。この人もまた、毎月たくさんのハガキを大量生産してくれました。特に『アンジェリーク』のイラストが多かったんだよね～。これからも女の子絵を待ってます。

約束の半年です。しきり直しってコトでひとつ。

「どんなハガキもあっさり採用」を合い言葉に今日までやってこれたのも、ひとえにみなさんの血の滲むようなハガキ作りのおかげです。さて、来月からの新生パピューンでは、またまた新たなポイントシステムを作ります。多くの賢明な読者の方ならお気づきでしょう。そうです、収拾つかなくなっちゃった……じゃなくて、半年を１サイクルとしてリニューアルしていこうという魂胆なんです。てなワケで、パピューン第１期はこれにて終了。ウワサによると、掲載枚数の限界に挑戦したパピューンは、今度はハガキを載せないらしい……ってのはウソ。またまたアッと驚く仕掛けでアナタのハートを射止めま～す。

窓際キッズギア

次号からのリニューアルにともない、消滅の危機をひしひしと感じている窓際キッズギアです。最近はハガキの枚数もめっきり減りました。編集部でも「シ○ン」だ「ポケ○ン」だのと、京都産の小型遊戯少年ギアなんぞがハバをきかせています。お願いです、セガ様。キッズギアの小型バージョンを作って下さい。ゲームは面白いんです！　カラーもきれいなんです！　コーナー存続のため、全国のギア野郎からのハガキを静かに待ってます。

パピューンガール超募集

規制が大幅に緩和 ピチピチ以外も可!!

こない、こ～な～い～ぞ～！　これだけが楽しみなのに……。ピチピチとか言わないから、女子高生じゃなきゃヤダとか言わないから！　誰でもいーから……男以外の女の子、アナタの応募がボクらを救います！

合い言葉は"あっさり採用"……
ハガキの送り先

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館　(株)メディアワークス
電SEGAパピューン
「○○○○」係

コーナー名を忘れずに！

今夜は一緒にいて　本誌編集部員、全日本もてない青年会議議長のＹ下と、ハートブレイクロボット１井からお知らせです。クリスマスの夜を一緒に過ごしてくれる14～28才までの女性を大募集。当方、シャンパン、プレゼント、甘いささやきの用意アリ。発売日に買った人、今すぐ郵便局で速達の手続きを。写真を同封するのを忘れないでね（生意気）。



SEGA 仙人のゲーム見聞録

其の七
かたすみにあるピンボール

昔なつかしSEGA仙人のゲーム見聞録。さて、今回は１月号でも言っていたピンボールのお話。もともとは「フリッパー」と呼ばれていたピンボールの生い立ちとはいったい!?



ピンボール＝フリッパー

みなさんはスマートボールというゲームを知っていますか？　そうです、パチンコ台を水平にしたようなあのゲームです。前方を少し高くして僅かに傾斜して置かれているので、直径2.5cm位の乳白色のガラスボールは手前に転がってきます。今では街からすっかり姿を消してしまったスマートボールは、仙人がゲームセンターで働いていた頃は何処にでもあるポピュラーなゲームだったのです。タイプもさまざま考案され、当たり穴にボールが入ると幾つかボールが出てくるものや、ビンゴの様に縦・横・斜めにボールが並ぶとボールが貰えるものなどがあったものです。昭和20年代はパチンコと同じように沢山の店がありました。それらスマートボール店は風俗営業で、景品が貰えたのです。

また、似たゲームにコリント・ゲームと呼ばれるオモチャがありました。仙人が子供の頃は大抵の家庭にありましたが、原型は外国で考案されたものらしく、バーでこれをプレイして点数が良ければウイスキーが一杯タダで飲めたそうです。盤面に釘が打たれているので、多くの人がピンボールと呼んでいました。スマートボールもピンボールも右脇の溝からボールを打ち出していました。パチンコは左からボールを打ち出しますから逆ですね。初期のピンボールはビンゴゲームタイプが多いようですが、それに、ボールを弾くフリッパーを設けたのが、業界で「フリッパー」との愛称で呼ばれるようになったタイプなのです。フリッパーとは５センチ位のバットのような物で、台の左右のボタンを押すと、勢いよく動きボールを弾き返します。ピンボールにフリッパーが付いたことでボールを並べるだけのスキルの少ないビンゴタイプのゲームから、フリッパーで何度もボールを打ち返して点数を稼ぐことができるスキルを存分に発揮できるゲームになったのです。フリッパーのないピンボールの場合はボールを打つ強さと台を微妙に揺するテクニックがすべてですから、台を揺する技術が命でした。それは台を激しく揺すると「TILT」ランプが点灯してゲームオーバーになるからです。フリッパーゲームにも台が揺れるとゲームオーバーになる装置が付いています。どんな装置かは、業界の秘密としておきましょう。

日比谷ガンコーナーがオープンした頃は、まだフリッパーを初めて見る人が多く、スマートボールのようにボールを打ったままじっとボールの行方を見ているだけでした。ボールが中央や脇のバンパーに当たって弾かれるのを不思議そうに見ていましたね。「お客さん、台の横のボタンでボールを弾くのですよ」と教えても黙って盤面を見つめているのは中年以上のお客さんで、スマートボールと同じにしか思えなかったのでしょう。でも、若い方はすぐ馴染んで夢中になりましたね。フリッパーの場合は決められた得点を超えると１回フリープレイができますから、それを超えようとして頑張るのですね。中には10回以上もフリープレイを出して、「なかなか帰れないよ～」と悲鳴を上げる人もいました。今ではフリッパーを置いているゲームセンターも少なくなりましたが、ゲームセンターの初めの頃は沢山の店が置いていました。今まで紹介してきましたメカニカルなゲーム機はどんなに良くできていても、何回もプレイしますと飽きてきます。今のビデオゲームのように敵がプレイヤーを攻撃してきませんからスリルがないのですね。コツを覚えてしまえば一定の高得点を取れてしまうのがこの手のゲームの弱点でした。



磁石のインチキテクニック

セガでもフリッパーを沢山作ったのを知っていますか？セガがフリッパーを作り始めた頃、マイクロプロセッサー（MPU）を使った、電卓が発売され始めてました。カシオが「答え一発！」とコマーシャルを流して売り出して世間を唸らせました。この時からカシオとシャープが電卓戦争を始めたのですよ。この頃セガで作られたフリッパーは世界に先駆けてMPUを使ったのです。もっとも外観からは区別はつきませんが。MPUはゲームの世界にも影響を与え、それが有名な「インベーダー」へと発展したのです。

さて、新しいフリッパーが工場に到着した日でした。翌日ゲームセンターに搬入するために組み立ててからフリッパーの状態を調整します。英語の説明書を日本語の説明書に変えたり、フリープレイの点数をセットしたりします。この日のフリッパーは新型で面白かったのですね。退社時間になってから２人のサービスマンが１ゲーム煙草１本の賭けを始めたのです。私たちは「先に帰るよ」と帰宅しました。翌朝出社すると昨夜のサービスマンがフリッパーをしております。「出社早々からとはよほど面白いのかね」と言いますと「昨夜から一睡もしていないよ」との返事。あきれて返す言葉はありませんでした。

ある日、フリッパーのガラスの上を撫で回しているお客さんがいました。「何をしているのかな」と遠くから見守っていると、どうやら磁石でボールを止めようとしているのです。しかし、ボールは重いしガラスとボールの間の距離があるので止めることができないのです。それでも何度も試しているので、私は後ろからそっと近づいて「そんな磁石ではだめですよ。もっと強力な磁石を持ってこなければ」と言いますとお客さんはビックリしたのか飛び上がって逃げ出してしまいました。あわてて磁石はガラスの上に置いたまま。市販の磁石と形が違うので、きっと勤め先の工場にあった磁石を持ってきたのでしょう。パチンコでも磁石で玉を吸い付けて当たり穴まで運ぶ話を聞いていましたが、フリッパーでもできると想ったのでしょう。

WHO IS SEGA SENNIN?［プロフィール］

セガ仙人とはいったい誰？　その正体はセガの前身、ローゼン・エンタープライゼスに入社して以来、一社員としてセガのすべてを見てきた人物である。現在はすでに、セガを退職し悠々自適な生活を送っているとか……。ちなみに、セガ仙人のイラストに書かれている「サービスゲームズ」って何ですか？　という声が多いんだけど、これはセガのもともとの社名のこと。「SERVICE GAMES」の頭をとって「SEGA」ってワケです。

EX MARKET

イベント・グッズ・CD・LD・VIDEO
なんでもござれの
新着情報基地！

エックス・マーケット

VIDEO

『バルト』 スピルバーグ最新劇場公開作 早くもセルビデオ化！





アラスカ州西部の小さな町ノームを舞台に、狼の血を引く犬・バルトの活躍を描くアニメーションムービー「バルト」がはやくもセルビデオ化される。これはあのスピルバーグ製作総指揮のもとに作られた作品で、70年ほど前に実際に起こった感動の物語だ。バルトの夢は犬ゾリレースに出場すること。しかしレースには純血種のアラスカ犬しか出られなかった。ある時、この町にジフテリアが大流行。子どもたちが次々と高熱に倒れた。治療に必要なワクチンは底をつき、厳しい吹雪のため交通は遮断され、ワクチンを運ぶには犬ゾリしかなかった。しかし、悪天候の中1000キロの雪原を往復するには、アラスカ犬にとっても死を賭けた大冒険だった。その時バルトの体の中で、狼の血が頭をもたげた。犬には無理でも、狼ならできると。レースよりももっと意義のある、そして過酷な挑戦が観る者の心をうつだろう。カラー■78分■吹替版/字幕版　Hi-Fiステレオ■２カ国語版　Hi-Fi多重音声■CIC・ビクタービデオ：定価は各2,900円（税抜）

MOVIE

1997年初夏！　高畑京一郎の作品がスクリーンで動き出す！
『タイム・リープ』


鹿島翔香役を演じる佐藤藍子(19)


若松和彦役を演じる川岡大次郎(18)

高校２年生の平凡な少女・鹿島翔香。ある日、彼女は昨日の記憶を喪失していることに気づく。そして、彼女の日記には、自分の筆跡で書かれた見覚えのない文章があった。〝あなたは今、混乱している。若松君に相談しなさい……〟若松和彦。校内でもトップクラスの秀才。半信半疑ながらも、彼は翔香に何が起こっているのか調べ始める。だが、導き出された事実はさらに深い謎をまねくものだった……。第１回電撃ゲーム小説大賞の金賞を受賞作家・高畑京一郎の『タイム・リープ』が映画化される。監修:大林宣彦、監督:今関あきよし、原作:高畑京一郎、出演:佐藤藍子、川岡大次郎、ほか。

『タイム・リープ』BOOK&CD情報

12月26日に『タイム・リープ：あしたはきのう［上］［下］』が電撃文庫にて２冊同時に発売される。高畑京一郎が組み上げる時間のパズル。その最後のピースがはまる時、運命の秒針が動き出す……。イラストは衣谷遊氏。定価各500円(税込み)発行元、メディアワークス、発売元:主婦の友社。



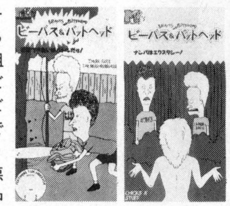
ドラマCD『タイム・リープ［上］［下］』が発売中。高畑京一郎が造り上げた時間パズルがどう演出されているかは、聴いてみてからのお楽しみ。翔香を演じる久川綾さん、和彦を演じる緒方恵美さん、ほか。豪華声優陣を起用。発売元：ポリグラム：定価各2,800円(税込み)



▲カバーイラストは『JAJA姫武遊伝』の衣谷 遊氏が描き下ろしている。
◀ドラマCD『タイム・リープ』は、［上］［下］同時発売される。

『ビーバス&バットヘッド』ビデオリリース！





アメリカのクリエーター〝マイク・ジャッジ〟によって生み出された男の子２人組みのアニメキャラクター「ビーバス&バットヘッド」がビデオになって登場。ＭＴＶでの放送開始以来、彼らが繰り広げるエキサイティングな悪ガキぶりは、10代〜20代を中心に絶大な人気と評判を呼んでいる。このシリーズは今後も続々登場する予定だ。左「近所づきあいはバトルだぜ！」■カラー■字幕版■Hi-Fiステレオ■45分、右「ナンパはエクスタシー！」■カラー■字幕版■Hi-Fiステレオ■50分、CIC・ビクタービデオ：定価各1,940円(税抜)

CD

『サクラ大戦』を100倍楽しむサントラCD！
サクラ大戦



大好評のサターン用ＳＬＧ『サクラ大戦』のサントラＣＤが発売された。帝国華撃団のおなじみの歌がたっぷり収録されている。これでおぼえてカラオケで歌うのが、サクラファンの正しいスタイルだ!?
発売：ＢＭＧビクター　定価：3,000円（税込み）

エルフを狩るモノたち

テレビ東京にて放映され、大好評だった『エルフを狩るモノたち』のサウンドトラックアルバムが発売された。オープニング&エンディングテーマ曲、TVバージョン、ほか30曲を収録。
エアーズ：定価3,000円(税込み)



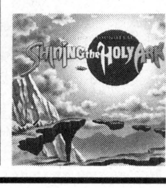
KEY THE METAL IDOL#1「友だち」

OVA『KEY〜』のラジオドラマがCDになった。全４枚にそのすべてが収録される予定だ。RADIO PROGRAM#１『友だち』はすでに発売中。ラジオでは放送されなかったエンディングを収録。
ポニーキャニオン：定価2,500円(税込み)



シャイニング・ザ・ホーリィアーク

12月20日にセガより発売されたRPG『シャイング・ザ・ホーリィアーク』のオリジナルサウンドトラックが発売中。ゲームと呼応したサウンドは『シャイニング〜』のイメージを広げさせる。
Oo Records Inc
定価2,800(税込み)



電脳戦機バーチャロン

『電脳戦機バーチャロン』のCDドラマが発売された。ゲームとはまた違ったバーチャロンの世界が楽しめる。初回生産分のみに限りフェイ・インのシンボルカラーのピンクを使用したプレミアムCDケースだ。発売・販売:東芝EMI
定価3,000(税込み)



BOOKS

『飯野賢治の本』



ワープ社長飯野賢治氏初のプライベート本『飯野賢治の本』が発売された。飯野氏の過去、ゲーム論、ゲスト対談等、内容もりだくさんのこの本を３名様にプレゼント。マイクロデザイン出版局：750円　(宛先)〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館㈱メディアワークス電撃SEGA-EX編集部「飯野本」係。

『ルナ シルバースターストーリー完全攻略ガイド』



人気セガサターンソフト『ルナ シルバースターストーリー』の完全攻略ガイドが12月６日に電撃攻略王より発売された。ゲームストーリーにそった攻略ポイントを公開するとともにイベントごとのマップを見やすく網羅。装備・使用アイテム・魔法の全データも完全に収録。この１冊で『ルナ〜』のすべてがわかる。電撃SEGA EX編集部特別編集：Ａ５判サイズ、定価980円(税込み)
発行元：メディアワークス、発売元：主婦の友社。

沢田翔式FTG日記

怒られるまで突っ走るコミックコラム連載

今日もサワダは←Ⓟ




特に今回の大会は
男性部門と女性部門に
わかれてるんだけど…
あ──っ F子ちゃ──ん 大会キメたんだってねー すげえ!
ういっス!
あ── そーなんスけど〜
女性エントリー── してたの 3名だけ だったんですよ〜〜〜
あとの2名は 超初心者で〜
3名?
ん!!
しかし彼女はまだいい…
私なんか エントリーしてたの 2名だけで そいつが来なかったから 不戦勝で店舗代表 なのよ────っ!!
キ〜〜っ
かっこわるい!!
オレも出りゃ よかったかな〜
わ──ん 俺またダメ だった〜〜
また コマンドカードが ふえた〜〜
女装して 女性部門に 出れば?
ニヒヒ
VF3になって 弱くなったと
アキラ使いたちは いっている…
…しかし …しかし
どこが弱いね───ん!!
VF3の最強キャラは 今んとこ
どー感えても ラウなんだけど
ね───
修羅覇王…(新3段)で直うち
されたら 体力の半分以上が
ふっとぶんだぜー?
しかし アキラも使えたら面白そう
なんで そのうち覚えたいっス!!
さて
『セガEX』の お目汚しだった
このページ も 次回でめでたく
最終回だ───!!
とうとう 羽田強襲か──? …それはナイ…
それにしても『ファイターズ・メガミックス』楽しみっス!
『クリスマス・ナイツ』 超かわいい!! ソニックや リアラが 使えるなんて すごい クリスマス・プレゼントだ! ありがとうソニック・チーム!

おすすめ 新作ソフトレビュー

NEW SOFT REVIEW

今回のレビュアーは…

すまぽん豊島

RPGからSTGまでこなす、マルチゲームライター。「電撃王」を始め、電撃各誌で活躍中である。最近仕事が忙しく、好きなゲームで遊べないらしい。

シルキー麻里菜

好きなゲームジャンルはAVGやRPG。最近は、どんなゲーム（!?）でもこなす、ゲーム界きっての美人ライターである。

アウトラン竹内

生まれて初めて‘はまった’ゲームが『アウトラン』というセガ人間。ゲームジャンルに好き嫌いはない。最強のシューター（!?）を目指している。

安部理一郎

ゲームからインターネットまでこなすマルチなライター。今月は珍しく原稿が早いと思ったら『風来の◯レンＧＢ』が遊びたかっただけらしい。

まつながあやこ

ゲーム好きが高じてOLをやめ、電撃で仕事を始めたイラストレーター。自宅兼仕事場には、やはりゲーム好きのペンギンが同居しているらしい。

田中EX

電撃SEGA EX編集部に夜な夜な出没する、正体不明のゲーム批評家。「嫌いなゲームはない」が口癖。自他共に認める多重人格者！

●すまぽん豊島●

う〜んエクスタシーっ!!

もうダメ。たまらんです。『１』がゲーセンに登場した時から、１日１『バーチャコップ』運動を続けているほどの“ジャンキー”であるオレにとっては、“生きてて良かった”と思う以外のなにものでもありません。バーチャガンを両手で構え、しびれるような緊張感の中で敵を射撃する心地よさ。ドピュドピュと分泌されるアドレナリンに酔いしれることができる。ある種の麻薬的な快感が『バーチャコップ』の良さだ。

移植完璧、アレンジ完璧

『バーチャコップ』が、それ以前のガンＳＴＧと決定的に違っているのが、ポリゴンによって射撃シーンに"動き"が加わっている点だ。この『２』では、その"動き"をさらに追求し、カーチェイスシーンや、列車内での射撃戦が楽しめる。『１』よりも激しくなった、この“動き”がどこまでサターンで可能か気になっていたが、ここまで移植できれば問題なし。アーケード版にはないオリジナルシーンも用意されており、あい変わらずセガの移植力の高さがうかがえる。

●シルキー麻里菜●

懐かしく、新鮮

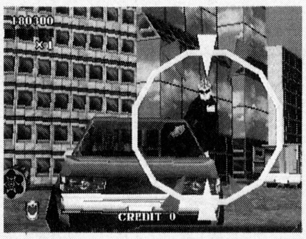
これまた懐かしい作品が登場したものですね。コマンドをすべてチェックするタイプのＡＶＧって、最近はあまり見ないので何だか新鮮でした。シナリオは、いくつもの事件が複雑に絡み合っていて、けっこう奥が深い。本作のウリの１つでもあるキャラクターチェンジシステムで、あらゆる角度から事件を追っていくというのも、「１回遊べばそれで終わり」というＡＶＧの弱点を、うまくカバーしているんじゃないかな…。ただうまく使いこなさないと、１回のプレイだけじゃ話の全体像が見えにくいんだけどね。

もう少し遊ばせて

物語は、臓器売買や外国人不法就労者など、社会的問題を積極的に取り扱っていて、現実的なおもしろさがあります。キャラクターのセリフも感情移入しやすいものが多く、推理小説好きならのめり込めるのでは。欲をいえばACT部分を、もっと充実して欲しかったな。謎解きが多少難しくても、「自分の手で事件を解いている」っていう実感がもっと欲しいと思うのよ。

バーチャコップ2

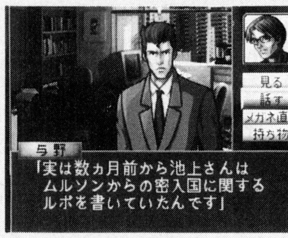
●11月22日発売　●セガ
●¥5,800　●STG



おなじみガンシューティングゲームの第2弾！　SS版にはオリジナルのオプションやムービーが追加されている。

探偵　神宮寺三郎 〜未完のルポ〜

●11月29日発売　●データイースト
●¥5,800　●AVG



FC版から、6年ぶりに復活をとげたシリーズ第5作め。背景には、実写映像をふんだんに用い臨場感を出している。

●アウトラン竹内●

バーチャガンユーザーは買い！

アーケードであまりやりこんでなかったので、あくまでも、ＳＳ版をプレイした感想になっちゃいますが、これは「買い」のソフトっすね。特にバーチャガンユーザーは「絶対買え！」って感じ。ストレスなく遊べるシステムに加え、こちらの弾が当たった場所によって敵のリアクションが変わるといった演出面も最高っす。新コースなどのオリジナル要素をきっちりカバーしてるのも◎だし、マジで今月のイチオシっす。

少し気になったところは…

人気の「ワイドTV」などでのプレイが基本なのか、画面端での‘当たり判定’が妙にシビアなのがツライ。通常のブラウン管（端の丸いヤツ）だと、ガンサイトは動いてるのに、こっちだけが一方的に撃たれちゃったりして、何か納得いかない……。他がメチャメチャ良いだけに、その一点だけが特に気になっちゃいました。本格的なプレイを目指すなら、TV買い換えも考慮してみるもの一興かと。あと、長時間のバーチャガンプレイは手がつるので注意しましょう（笑）。

シブさが光る オトナのゲーム

☆シリーズ5作目のおなじみ.しっぶ〜い ADVです。それぞれのキャラが個性的で セリフまわしもとてもいいぞ。新しく、ザッピング(プレイヤー切替え)尾行、聞き込み等ができ、単調にならないよう工夫されてるよ。オマケゲームの謎の事件簿は笑えます。もっと付けて欲しかったなー。

●まつながあやこ●



●シルキー麻里菜●

ルールが新鮮！

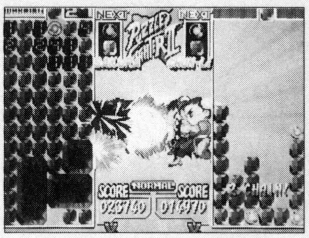
落ちモノパズルって出尽くした気がしていたのね。みんなルールが似ているじゃない？　でも。これはひと味違うんだな。同色のノーマルジェムをつなげてつなげて、大きい固まりにしてから消すと、相手へのダメージも大きいのね。

スカッとイケます

で、おもしろいのが、攻撃時に相手に降らせるカウンタージェム。これは、ジェムに書いてある数字が0にならないと、ノーマルジェムに変化しないオジャマ球。でもね、ちょうどカウントが0になって、ノーマルジェムの大きい固まりになった時に消滅できれば、一気に大逆転を狙うこともできるわけ。この仕組みがわかると、もう快感！　システムとしては、かなりのおもしろさ。単なるキャラゲーで終わっていないところに、好印象です。1回の勝負は短時間で決まるため、少しだけ遊びたい時にはもってこいの1本なのでは？　かくいう私はついハマっちゃって、仕事も投げ出して遊んでました。年末進行中なのにィ……。

スーパーパズルファイターⅡX

●12月6日発売　●カプコン
●¥5,800　●PZL



カプコンFTGでおなじみの、人気キャラクターが登場するPZL。アーケードモード他、オリジナルモード搭載。

●田中EX●

さくらがかわいいよう

『ぷよぷよ』に代表される落ちモノゲーとしてはなかなかのデキ！　連鎖も慣れればそれなりに組むことができる。またリュウは縦、ケンは横といった、カウンタージェムの落下パターンを覚えれば、かなり勝ち進むことができるはず。『ストⅡ』『ヴァンパイア』など、おなじみカプコンキャラクターもかわいい（特にさくら）ので、見ているだけでも楽しいぞ。

うー早く起爆してくれ

オススメの攻撃は、カウンタージェム（数字の出てるジェム）から、ざっくりと連鎖を決めること。かなり気持ちいいです。だがしかし！このカウンタージェムって時限爆弾なんですが、起爆までの時間が、せっかちな私にはつらい。本来落ちモノってスピードを追究するものじゃないし悪くはないんだけど、もう少し早く起爆してもいいのでは…。また、キャラクターの反撃ジェムの強さに、ムラがあるのも少し気になるが、これはゲームのうまみのウチ。『ストⅡ』が好きで落ちモノもいけるなら買って損はない。

●アウトラン竹内●

「ポチっとな」のあの人が！

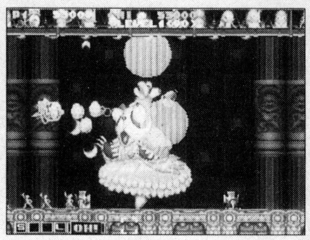
月並みな言い方で申し訳ないんだけど、やはり「実況」が付いたのが一番のポイントっすね。八奈見乗児さん&小原乃梨子さんという、笑いのツボを押さえた声優さんがかなりナイス。名前を聞いてわからない人でも、「タイムボカン」のボヤッキーとドロンジョ様って言えばわかるでしょ？　例の「ポチっとな」「こーのスカポンタン！」ってなセリフの数々が連発して、他人のプレイを見てるだけでもかなり楽しいっす。個人的に好きだったウパの復活もうれしいな♡

もう少し目新しい部分が…

SFCからの移植にあたり、画面表示のグレードは格段にアップしているし、コナミが作っているだけあってゲーム自体の完成度も高い。ファンには安心してオススメできる作品っす。スコアアタックやタイムアタックなどのオマケモードが付いてるのも良いしね。ただ、シリーズ旧作を持ってる人には何か物足りない面があるのも事実かも。単純にSTGとしてプレイすると、目新しさがイマイチなのは残念なトコですな。

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

●12月13日発売　●コナミ
●¥4,800　●STG



昨年、SFCで発売されたものの移植版。ボヤッキーでおなじみの八奈見乗児などの実況がプレイを熱くする。

●安部理一郎●

ナイス移植ッ！

去年スーファミ版が発売された時、遊んでいて不満だったのは「なんか寂しかった」ってこと。全体的にキャラが小さく、音もショボかった。これはハードの特性だから、どうしようもなかったとこなんだけど、こういった不満点がサターン版では、すべて解消されているのね。うん、文句ないです。楽しいです。パワーアップゲージがちょっと見にくいとこが気になるけど、場所を覚えちゃえば問題ないか。

シリーズものなので……

難易度は、いつもよりカンタン。とはいえ、パロディウス・チームの作品なので、メリハリの効いたシューティングになってます。このシリーズがおなじみの人はそれなり（ここ重要）に楽しめるはず。一方、横シューティングが嫌いだとか、何度もやられて「復活パターン」なんか作りたくないって人はちょっとキツイかも。八名見乗児さんの実況も2度も3度も聞けば飽きるしね。でも、気がつくと一緒にセリフ言ってたりして、別の意味でハマるかも。

●すまぽん豊島●

目に訴えるRPG

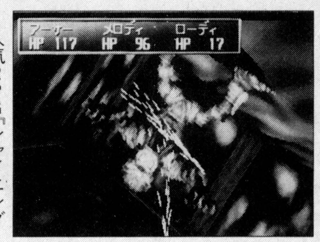
"目でわかる演出"への徹底的なこだわりがスゴイですな。ポリゴンで作られたダンジョンや町、リアルなモンスターの出現シーン、立体であることを活かしたイベントなど、すべてが強烈に目に訴えてくる。冒険者の視点からRPGの世界を見ると、きっとこんな風に見えるんだろうな。また、"目でわかる"演出にこだわりつつも、伝統的なRPGの良さをしっかりと残しているところにも好感が持てる。戦闘はコマンド方式だし、町では買い物や情報収集をしなければならない。ポリゴンなどの3D表現を取り入れながらも、基本はとてもオーソドックスなRPGとなっているのだ。

超速のアクセスが◎

特筆すべきなのが、アクセスがべらぼうに速いこと。敵の出現シーンはかなり凝ったものなので、そこそこデータを食うはずだが、アクセスタイムはほとんど0秒。アクセスの問題は、CD-ROMマシンでのRPGの最大のネックとなりかねないが、これなら完全に合格点だ。

シャイニング ザ ホーリーアーク

●12月20日発売　●ソニック
●¥5,800　●RPG



人気RPG『シャイニング』シリーズの最新作。「技」と「極め」値による、リアルな戦闘などの新システムが満載。

お正月にはのんびりおコタでRPG♡

☆3D RPGです。主人公の視点ですべてのシーンが進む為、まるで自分がそこにいるかのように思わせてくれて気持ちいいよ。ヘンにバカデカいMAPの中をウロウロするのではなく、1歩1歩進んでいく所が冒険しているって実感もわくしね。ハデめな戦闘シーンと魔法の演出がかっこいいぞ

●まつなが あやこ●



電撃コミックス最新刊、6冊そろって発売中!

トラブル連発のアクションコメディ!!

シーバス 1-2-3(ワン・ツー・スリー)①

原作/あかほりさとる
作画/ゆうき未来(みく)

腕は最高、性格最低。それでもなぜか憎めない。
はぐれハンター、シーバス。
手強い敵に"生き霊(チェイサー)"が炸裂(さくれつ)だぁ!!

「月刊電撃コミックガオ!」連載中。
待望の第一巻、堂々刊行!

定価560円



ほのぼのうるるん育成コメディ。

メルクリウスプリティ①

西野 司　キャラクター原案/中村博文
人気育成シミュレーションゲームがコミックに。
可愛さあまる第1巻!

定価800円



ネジを食い、体から武器を出す。さすらいの冒険屋は特異体質!

EAT-MAN①

吉富昭仁
TVアニメ化決定! '97年1月9日〜
毎週木曜25:15〜25:45
テレビ東京で放映。

定価560円



快進撃が止まらない最新刊!

エルフを狩るモノたち⑤

矢上 裕
世界征服を企むドーンに挑む淳平、律子、愛理。
3人はエルフ達の平和を守れるのか!?
「その冒険者キケンにつき…矢上裕傑作短編集1」'97年1月27日発売

定価560円



戦国時代の伝説がよみがえる!
異色のSF時代コミック。

虚無戦史 MIROKU①

石川 賢
徳川家康が太平の世を納める陰で
暗躍していた者がいた。
②③巻、'97年1月27日同時発売。

定価890円



大人気アメコミ完全邦訳版

SPAWN 日本語版⑥

トッド・マクファーレン
訳/大島 豊
「スポーン」を標的と狙う
「アンチ・スポーン」との対決は!?
「スポーン フィギュア コレクション」
'97年1月27日発売。

定価880円



「コミック電撃大王」'97年1月より隔月刊化。奇数月18日発売。

※価格はすべて税込みです

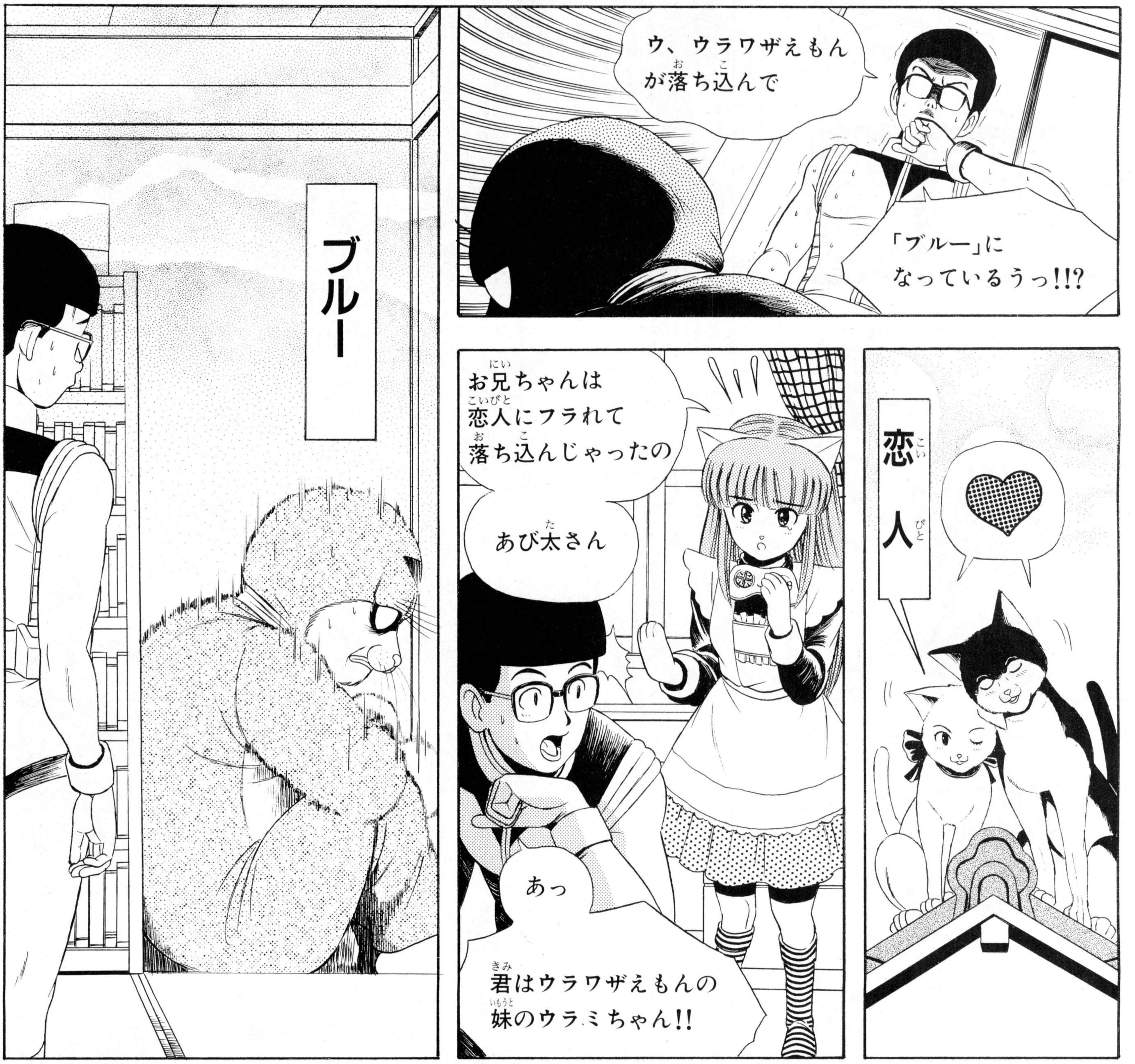
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)

EX ウラワザ 情報局

ウラワザえもんS

ウワラザコミックの貴公子 林・F・正之





今月のウラワザ



隠しキャラ登場！

●スーパーパズルファイターII X

アーケード版に出てきた隠しキャラ〝デビロッド〟がSS版にもいるので出現条件を紹介するぞ。①1ラウンド1分以内に敵を倒す。②あけぼのフィニッシュを最低1回は決める。③最大連鎖数を4以上決める。④最大パワージェムは20以上。これらの条件をステージ7までに、ノーコンティニューで満たす。すると、ステージ7が始まると同時に〝デビロッド〟が乱入してくるぞ。また、以下の条件をすべて満たすと、〝ダン〟が乱入してくる。①1ラウンド1分以上かける。②あけぼのフィニッシュを決めない。③最大連鎖数を3以下にする。④最大パワージェムは19以下。＜編集部情報＞



▶条件を満たしていれば、ステージ7が始まって、スグに乱入してくる。



◀ダンの出現条件はデビロッドの出現条件のまったく逆なのだ。



シリーズおなじみワザ２つ

B ●ラングリッサーIII

●サウンドテスト
タイトル画面でⓏ、Ⓐ、Ⓨ、✚左、Ⓧ、右、Ⓒの順で入力する。
●シナリオセレクト
ゲーム中に、ロードを選びファイル画面を出す。適当なファイルに合わせて✚右、Ⓧ、左、Ⓨ、Ⓐの順で入力すると今までプレイしたことのあるシナリオをプレイできる。＜埼玉県　三浦安弘くん＞

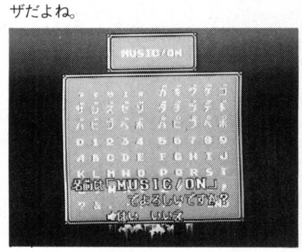


▲もう、好きなキャラのセリフを好きなだけ聞いて下さいな。

お得ネーム３つ

B ●伝説のオウガバトル

●隠しマップ〝ドラゴンズヘブン〟
名前入力画面で、「ファイアクレスト」と入力してゲームを始めると出現。
●ミュージックモード
名前入力画面で、「MUSIC／ON」と入力する。
●ヴォイスモード
名前入力画面で、「VOICE／ON」と入力する。　＜東京都　ルーミンくん＞

▼ヴォイス以外、SFC版にもあったウラワザだよね。




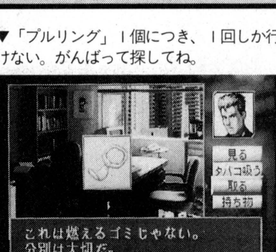
バー「かすみ」に行ける

●探偵神宮寺三郎　未完のルポ

ゲーム中に、一定の場所を〝見る〟と「プルリング」を入手できる。これを淀橋署の鑑識課の三好女史に渡すと、バー「かすみ」の行き方を教えてくれるのだ。この「かすみ」に行くとミニゲームが楽しめるぞ。最高4回まで行けるので「プルリング」探してみよう。ちなみにスタート直後の事務所の灰皿に1個あるぞ。

＜編集部情報＞

▼「プルリング」1個につき、1回しか行けない。がんばって探してね。



飛行機でカーチェイス？

●探偵神宮寺三郎　未完のルポ

ゲーム中にあるカーチェイスシーンでパトカーが、飛行機やミニクーパーに変わるワザが発見された。やり方は、カーチェイスシーン直前のロード中にⓁ、Ⓡ、Ⓒ、✚左をずっと押しっぱなしにしていると、パトカーが飛行機に変る。また同様に、Ⓛ、Ⓡ、Ⓐ、✚右を押しっぱなしにしていると、パトカーがミニクーパーに変わる。

＜栃木県　ダメ蔵くん＞



▲飛行機でカーチェイスっていうのも、なんか変な感じッス。

繁殖馬が増える

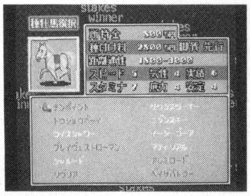
A ●ステークスウィナーG1完全制覇への道

テンポイントやトウショウボーイ、ワンダーパピュームなど過去に大活躍した名馬たちを繁殖馬として、使える隠しパスワードを紹介するぞ。

●牝馬
「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」

●牡馬
「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしびことゆたかおかべすたあまつき」

＜編集部情報＞



▲競馬ファンにはたまらないパスワードです。はい。

いろいろできる

B ●マイティヒット

●超上級コース
コースセレクト画面で「COURSE」のU、R、「SELECT」のLを撃つと、超上級コースが選べるようになる。

●好きなステージに行ける
ステージセレクト画面で「STAGE」のS、E、「SELECT」のL、Tを撃つとOK。 ＜大阪府　めそくん＞



▼わーい。自分の好きなステージが選べるなんて、夢のようです（チト大げさ）。

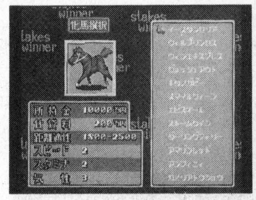
▲アルファベットをよく狙って撃とう。はずしちゃダメよん。

億万長者

B ●ステークスウィナーG1完全制覇への道

最初の所持金が少なくて、なかなかゲームが進まなくて苦労している人に、とってもグーなウラワザを教えるぞ。メニューセレクト画面で、✚右、右、下、下、下、左、左、左、左、上、上、上、上、上、Ⓡの順に入力する。馬の鳴き声が聞こえたらコマンド入力成功。そして、ゲームを始めると普通は初期の所持金は1,000万のハズが、なんと、最初の10倍の1億円でゲームを始められるのだ。これで最初から高い繁殖馬を購入できるぞ。

＜兵庫県　ちきぶんくん＞



▲これで、最初から高い繁殖馬をに種付けしてゲームを有利に進めよう。

クリアしなくてもムービーが見られる

A ●めざせアイドル☆スター!!　夏色メモリーズ（麻雀編）

女の子の水着ムービーが見たいのに、麻雀になかなか勝てなくてイライラしているアナタ！　そんなアナタに、麻雀に勝たなくてもムービーが見られる取っておきのコマンドをお教えいたしましょう。方法は、タイトル画面で「美少女写真館」を選ぶ。そして、カーソルを「水着」にあわせて、Ⓛ+Ⓡ+Ⓧ+Ⓨ+Ⓩを同時に押す。そうすると、クリアしていないのに、女の子の水着ムービーを見ることができるのだ。

＜東京都　おっぱい星人くん＞



◀ムービーを1回見るごとに、コマンドを入れないとダメなので注意しよう。

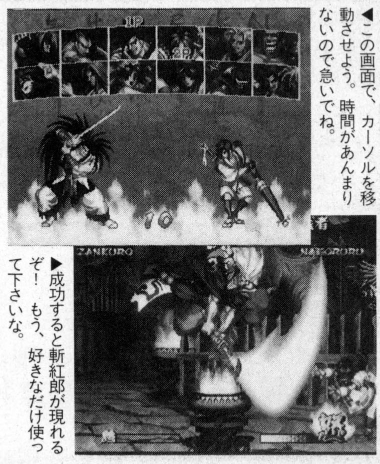
▶はあー。クリア麻雀に勝たなくても、女の子のムービーが見られるなんてシアワセ。

斬紅郎で対戦できる

A ●サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

なんと、ラスボスの壬無月斬紅郎が2P対戦で使えるぞ。やり方は、まず2P対戦モードのキャラクターセレクト画面で、覇王丸、幻十郎、破沙羅、狂死郎、右京、リムルル、覇王丸、閑九、ナコルル、半蔵、天草、骸羅、ガルフォード、閑九、の順にカーソルを移動させ、残りのタイムが〝03〟の時、Ⓢを押しながらⒶ+Ⓑを同時に押す。もちろん、同キャラ対戦も可能。斬紅郎の必殺技は修羅、羅刹両方とも同じだぞ。

＜新潟県　イッヒゴーくん＞



◀この画面で、カーソルを移動させよう。時間があんまりないので急いでね。

▶成功すると斬紅郎が現れるぞ！　もう、好きなだけ使って下さいな。

お役立ちコマンド

C ●アースワームジム2

ゲーム中にポーズをかけて以下のコマンド入力をしてポーズを解除すると、いろんな効果が現れるぞ。●弾数が2000になる…Ⓧ、✚左、Ⓐ、Ⓧ、Ⓐ、左、Ⓑ、右　●残機が9になる…Ⓧ、Ⓑ、✚右、左、右、Ⓒ、Ⓧ、Ⓐ　●体力回復…✚下、Ⓐ、左、左、Ⓧ、下、下、右　●メガプラズマ入手…Ⓒ、Ⓩ、Ⓩ、Ⓑ、Ⓨ、✚左、Ⓨ、左／●3フィンガーガン入手…✚下、Ⓒ、Ⓩ、Ⓨ、下、Ⓒ、Ⓩ、Ⓐ。
これらは何度でも使えるぞ。

＜京都府　スパヌキくん＞



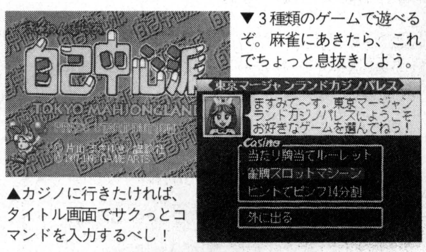
▲このワザは併用するコトができるので、バシバシ入力してOK。

カジノパレスに行ける

A ●ぎゅわんぶらあ自己中心派　TOKYO MAHJONG LAND

タイトル画面でⒷ、✚下、Ⓑ、Ⓩ、Ⓑ、Ⓡ、左の順に入力する。成功すれば、画面下にバニーちゃんが出てくるぞ。その後、ゲームを始めてモード選択画面でⓍを押すと「カジノパレス」に行ける。ここでは、麻雀牌を使ったルーレットやスロットマシーンなどで、遊べるのだ。

＜千葉県　焼き肉大王くん＞



▼3種類のゲームで遊べるぞ。麻雀にあきたら、これでちょっと息抜きしよう。

▲カジノに行きたければ、タイトル画面でサクっとコマンドを入力するべし！

★ウラワザ情報募集中★

「電撃SEGA EX」編集部では、あなたの見つけたウラワザを募集しております。ソフト名とワザの手順を詳しく書いて、ハガキで応募して下さい。採用された方には以下の級ごとに、おもちゃ券をお送りさせていただきます。あて先は「EXウラワザ情報局」係です。皆さんのご応募お待ちしております。

- EX級ウラワザ　10,000円分のおもちゃ券
- A級ウラワザ　8,000円分のおもちゃ券
- B級ウラワザ　3,000円分のおもちゃ券
- C級ウラワザ　1,000円分のおもちゃ券

EX ウラワザ 情★報★局 ウラワザデータベース

今までに買ったソフトはどうなっていますか？　１回だけやってどこかに眠っているということはありませんか？　このコーナーを参考にして、もっているソフトでもう一度楽しみましょう。

ナ

（前号より続き）

NINKU-忍空- ～強気な奴等の大激突！～

セガ／ACT

●エンディングを見る

セガのロゴが表示されている時に、１コンのⓁ＋✚左下と、２コンのⓇ✚＋右上を押し続ける。すると、エンディングを見ることができる。

●ちびキャラでプレイ

タイトル画面で「Press Start Button」と表示されている時に、✚下を押しながら、左と右を交互に15回押す（つまり、斜め方向に✚字ボタンを入れるということ）。すると、ちびキャラでプレイできる。

●視点を変える

まず、プレイ中にポーズをかける。そして、１コンと２コンのⓁ＋Ⓡ＋Ⓨ＋✚右下を押しながらポーズを解除すると、視点が変更できる。

●COMの使用キャラが選択できる

「対戦だぞ」モードでキャラクターを選択した後、Ⓛ＋Ⓡ＋Ⓧ＋Ⓒを押し続ける。すると、COMの使用するキャラが選択できる。

●ゲームスピードが速くなる

ゲーム中にポーズをかけて、１コンと２コンの✚左上＋Ⓡ＋Ⓑを押しながらポーズを解除する。すると、ゲームスピードが速くなる（ただし、できないステージもある）。

熱血親子

テクノソフト／ACT

●ヒットマークが変わる

ゲーム中にポーズをかけて、✚上＋Ⓒを押しながらポーズを解除すると、敵を攻撃した時のグラフィックが爆発のようなものに変わる。

●キャラの向きを固定する

Ⓡを押しながらキャラを動かすと、向きを固定したまま移動することができる。

●キャラを変える

コンティニューする時に、以下のボタンを押しながらⓏを押すと、使用キャラを変えることができる。

Ⓐ……乱童。Ⓑ……理緒。Ⓒ……寅太郎。

野々村病院の人々

エルフ／AVG

●ロゴを動かす

電源を入れた直後のメーカーのロゴ表示中にⒶ＋Ⓑ＋Ⓒ＋Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓩを押し続ける。すると、エルフのロゴが表示され、✚字ボタンとⓁとⓇで自由に動かすことができる。

信長の野望　天翔記

光栄／SLG

●隠しシナリオ

シナリオ選択画面でⓁ＋Ⓡを押しながら、Ⓧ＋Ⓩを押す。すると、「本能寺の変」という隠しシナリオが新たに追加されている。

ハ

バーチャコップ

セガ／STG

●クリアせずにモード追加

ゲーム起動後にメーカーのロゴが表示されたら、そのロゴが表示されている間に、リロードボタンを押しながら✚上、下、左、右（マウスの場合も同じ操作）とコマンドを入力する。これでゲームをクリアしなくても、ランキングモードと追加オプションが使えるようになる。なお、バーチャガンでコマンドを入力する場合は、モニターの中心から上、下、左、右の順で画面外を撃てば良い。

●ネームエントリー時間が99秒

ネームエントリー画面になったら、「BS」を10回連続で撃つと、名前入力時間が99秒になる。

●クリア後のモード追加

ステージ１→２→３の順でプレイし、ラスボスのファングを倒す。するとエンディング後にランキングモードが追加され、さらにフリープレイやミラーモードなど、オプションの項目も追加される。

●ミラーモード

ステージ選択画面で、バーチャガンをショット、リロード、ショット×３、リロード×２と操作し、プレイしたいステージに銃口を向けてショット。これで画面が左右反転するミラーモードを、追加オプションで設定せずにプレイできる。なお、パッドとマウスではコマンド入力ができない。

バーチャファイター

セガ／FTG

●DURALを使う

キャラセレクトの画面で✚下、上、右、Ⓐ＋左と素早く入力。音が鳴れば成功。

●段位認定モード

タイトル画面で✚右下＋Ⓒ＋Ⓨ＋Ⓛ＋Ⓡ＋Ⓩ。これで最初から段位認定モードに入る。

ハ行次号へ続く



電撃SEGA EX

[2月号]読者アンケート

応募方法

右のハガキを切り取り、アンケートの回答、希望するプレゼントの番号、あなたの住所、氏名、年齢を記入の上、50円分の切手を貼って送って下さい。回答によってプレゼントの当選が決まることはありません。感じた通り答えて下さい。

締め切りは1月20日（消印有効）です。当選者の発表は、4月号（2月21日発売）で行います。

※問(1)～(3)は右下の表とP.15の五十音順インデックスの中から選んで回答して下さい。

（1）今号のゲーム記事の中で面白かったものを2つ選んで番号を書いて下さい。

（2）今号のゲーム記事の中でつまらなかったものがあれば、1つだけ番号を書いて下さい。

（3）何の記事を読みたくてこの本を買いましたか？　2つ選んで番号を書いて下さい。

（4）付録『美少女キャラカレンダー'97』について、どう思いましたか？
①最高　②良い　③普通
④悪い　⑤最悪

（5）「ウラワザえもんS」をどう思いますか？
①最高　②面白い　③まあまあ
④面白くない　⑤最悪

（6）「電撃SEGA EX」をどこで知りましたか？
①書店で見て　②ラジオＣＭで
③友だちから聞いて
④他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑤ポスターを見て　⑥その他

（7）あなたはパソコンを所有していますか？
①自分のパソコンを持っている
②家族が持っていて自分も使っている
③家族が持っているが自分は使わない
④持っていない

（8）前の質問で①②と答えた方に質問します。主な使い道はなんですか？
①ゲーム
②パソコン通信
③インターネット
④その他

（9）「電撃SEGA EX」を買う頻度は？
①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

（10）今号の値段についてどう思いますか？
①すごく高い　②高い　③普通
④安い　⑤すごく安い

（11）今後、発売されるサターンのソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いて下さい。

（12）今までに買ったサターンソフトの中で、好きなものを2つまで書いて下さい。

（13）サターンに移植してほしいゲーム名を、2つまで書いて下さい。

（14）下の中で、本誌以外に定期的に購入している情報誌があれば、番号を書いて下さい（いくつでも）。
①サターンファン
②サターンマガジン
③グレートサターンＺ
④ハイパーサターン
⑤セガマガジン
⑥ファミコン通信
⑦ファミマガウィークリー

（15）電撃グループの雑誌の中で、定期的に購入しているものがあれば次の中から番号で答えて下さい（いくつでも）。
①電撃王
②電撃PlayStation
③電撃NINTENDO64
④電撃G'sエンジン
⑤電撃コミック　ガオ！
⑥電撃ADVENTURES
⑦電撃大王

（16）「電撃SEGA EX」へのご意見、ご要望などがあれば書いて下さい。



- ㉞電撃EXチャート
- ㉟NEWS DIGEST
- ㊱大プレゼント
- ㊲小説・サクラ大戦前夜
- ㊳せがパピューン
- ㊴今日もサワダは⇦Ⓟ
- ㊵おすすめ新作レビュー
- ㊶ウラワザえもんＳ
- ㊷EXウラワザ情報局
- ㊸Do The PC！
- ㊹プライズ天国青で行こう!!Remix

12月号プレゼント当選者

●アルバ　スプーン
川野　真二　沖縄県

●バーチャルサウンドスピーカーシステム
辻本　恭子　和歌山県

●ファイティングバイパーズTシャツ
玉木　宏明　島根県
高山　元太　秋田県

●サクラ大戦
浜中　貴子　青森県
伊藤久美子　三重県
北内　英明　大阪府
山口　嘉美　埼玉県
植田　良孝　香川県

●リアルバウト餓狼伝説ポスター
清水　明　東京都
中野加奈子　福岡県
小林　一雄　大阪府
篠田　暁　埼玉県
柴田　昌秋　茨城県

●SEGA AGES／アウトラン
京近　譲　大阪府
井関　学　神奈川県
児島ゆき子　埼玉県
深田　啓介　静岡県
工藤　徹　青森県

●エヴァンゲリオンフィギュア
鈴木　裕　宮城県
宮本　慎吾　広島県
下島　紀男　長野県
小室　安利　京都府
笠原　孝文　岐阜県

●マスターグレードシリーズ RX－78－2ガンダム
松井　宣昭　愛知県
河野こずえ　大阪府
佐藤　浩一　東京都
秋屋　一　埼玉県
池田　義人　長崎県

●マスターズオブモンスターズ
阪本　亜希　大阪府
加藤　竜　愛知県
柏崎　博厚　茨城県

●ルナ　シルバースターストーリー
竹内　明彦　山口県
加藤　広梓　岩手県
小林　正樹　鳥取県

●エヴァンゲリオンポスター
松本　光貴　大阪府
小泉幸一郎　新潟県
中山　大輔　広島県
佐藤亜矢美　北海道
宮元　秀樹　神奈川県
阿部　忠敏　宮城県
高橋　孝彰　秋田県
山田　雅之　滋賀県
高橋　正樹　茨城県
元松　剛史　福岡県

●女子高生の放課後…ぷくんパポスター
片山　正樹　岡山県
吉田　祐　北海道
深澤　英広　静岡県
山本　秀和　千葉県
安藤　啓介　神奈川県

●下級生完全ガイド
鈴木富士子　徳島県
平井　大輔　岡山県
石野　貴俊　千葉県

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

電撃SEGA EX 編集部
プレゼント②係行

キリトリ線

〒	□□□-□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL (　　)
氏名	ふりがな	年齢　　歳
職業		①小学3年生以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

P.23のプレゼントで希望する賞品の番号

1		

2	

3		

4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

11		
12		
13		

14	
15	
16	

特別企画

冬のセガウェーブ SEGA WAVE

Christmas PRESENT SPECIAL

Contents



'97年の超ビッグタイトルをキャッチ!

Do The PC!

Vol.7

初出ソフトが目白押しの今月。中でも極秘計画『バーチャロン』の情報はファン必見だ！さらに、PC事業部からのプレゼントも！

衝撃の新事実発覚!? あの『バーチャロン』がPCに移植決定!



PCに本物のアーケードの興奮が!

バーチャロイドがフィールドを駆け、火花を散らすバトルでアーケードの話題を独占した『バーチャロン』。このビッグタイトル移植の情報が、ついに明らかになった。PC版は動作、グラフィック両面ともアーケード版の完全移植、さらに通信対戦までもカバーされるという。入力機器などの情報はまだ一切不明だが、開発チーム内では「そちらも考慮中」とのことだ。



現行機では動作不可の新CPU専用ソフト

このニュースは、つい先日行われたアメリカの大規模PC展示会「COMDEX」で明らかになったもの。PC版『バーチャロン』の開発は、次世代CPUである「MMX」に対応して進められており、現行機種での動作は現時点では予定されていないという。国内外ハードメーカーからのMMXマシンリリースは'97年の春～夏頃となる見通しのため、セガPC事業部側でもその時期に合わせてソフトの発売を予定しているようだ。

次世代CPU、MMXとはナニか？

業界最大手のCPUメーカー、インテルが開発中の次世代CPU。その名称が「MMX」だ。現在のPC/AT互換機のほとんどに使用されているPentiumを高速演算化、さらに内部キャッシュと一部の命令が追加されたものになる



◀このクオリティが再現可能！MMXでPCゲームも変化する。

電脳戦機 VIRTUAL ON™ CYBER TROOPERS バーチャロン

P C	ACT	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●セガ	●発売日未定	●価格未定

動作環境		
	CPU	MMX専用
	メモリ	未定
	OS	Window95(予定)

セガラリーチャンピオンシップ

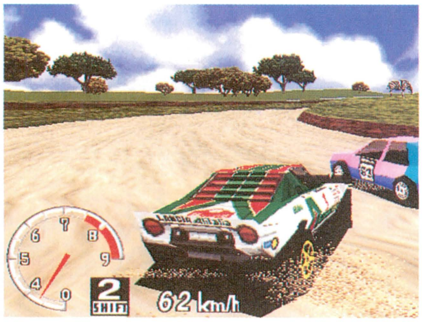
デイトナに続いてセガラリー登場! 華麗なドリフトでコースを駆けろ!

P C	RCG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●セガ	●'97年1月	●8,800円(予定)	

動作環境		
	CPU	Pentium90MHz以上
	メモリ	16MB以上
	OS	Windows95

12月6日の発売となった、DirectX版『デイトナUSA』に続くRCGが早くも発表! 移植要望の高かった『セガラリーチャンピオンシップ』の登場だ。取材時のソフトの完成度はほぼ100%、1月中の発売は間違いないと思われる。SS版で好評だったランチアももちろん使用可能で、裏技もSS版に準じたものが使用可能らしい。





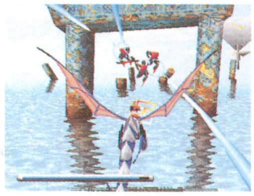
パンツァードラグーン(ネイティブ版)

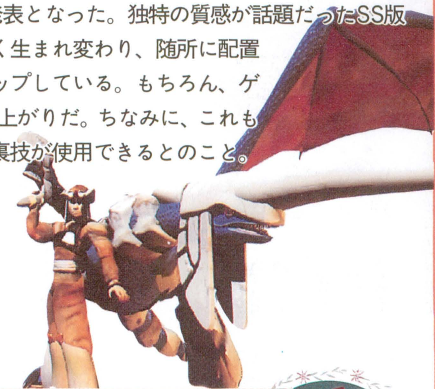
専用ボードなしでプレイが可能に! 待ち焦がれていたネイティブ版登場。

P C	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●セガ	●'97年2月	●価格未定	

動作環境		
	CPU	Pentium90MHz以上
	メモリ	16MB以上
	OS	Windows95

ドラゴンとともに大空を駆け巡り、古代遺跡復活を狙う帝国の野望を阻止せよ! SSで人気だった3Dシューティングの名作、『パンツァードラグーン』のDirectX版もついに発表となった。独特の質感が話題だったSS版のグラフィックがさらに美しく生まれ変わり、随所に配置されたムービーもグレードアップしている。もちろん、ゲーム感覚もSS版に遜色ない仕上がりだ。ちなみに、これも『セガラリー』同様、SS版の裏技が使用できるとのこと。





クリスマス直前 SPECIAL 企画

大高サンタさんからのBigプレゼント!



PC事業部 大高寛之氏

お馴染み、セガPC事業部敏腕マネージャー。初めてのサンタ姿に少し緊張気味だが、実は楽しんでいる?



「大高サンタクロースfrom PC事業部〜!」というわけで大高さんから、PCユーザーに向けて大プレゼントだ。希望者は応募方法を良く見て、さっそく応募せよ!

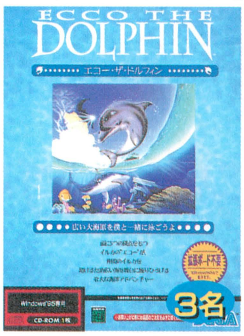
発表は発送をもって代えさせていただきます。

① PCソフト『バーチャコップ』 3名



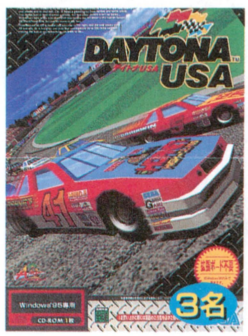
◀nV版、DirectX版同梱の人気ソフト。マウスさばきが生死を分ける!

② PCソフト『エコ・ザ・ドルフィン』 3名



◀メガドライブの名作でエコと一緒に大海原を駆け巡れ。DirectX版。

③ PCソフト『デイトナUSA』 3名



◀RCGの名作。DirectX版。

④『バーチャファイター2』マウスパッドA 2名



▶まだまだ人気の高いバーチャ2。これを使えばゲームも上手に?

⑤『バーチャファイター2』マウスパッドB 2名



▶こちらは縦長タイプ。持っているPCに合わせて選ぶのが「通」だ。

⑥『電脳戦機バーチャロン』マウスパッドA 2名



▶新発売のマウスパッド。ダッシュするテムジンの絵柄が熱いぜ!

⑦『電脳戦機バーチャロン』マウスパッドC 2名



▶黒が基調の渋めのライデンバージョン。ファンなら絶対欲しい!



⑧『電脳戦機バーチャロン』マウスパッドB 2名



▶空のバーチャロイドといえばヴァイパー2。

応募方法
希望者はハガキに、住所、氏名、年齢希望賞品の番号と感想を必ず書いて、電撃SEGA EX内「Do The PC!」係へ。締め切りは1月20日(消印有効)。



プライズ天国 青で行こう!! Remix



セガ プライズ販売係 係長
向後淳一さん

向後サンタから電撃SEGA EXのよいこのみんなにプレゼント

年に1度の楽しいクリスマス。今年は特別に、セガの国からやってきたサンタが、セガご自慢のグッズをドドーンと大プレゼント!!



1月、2月発売予定のプライズがキミのもとに



1月予定



6体セットで3名

大事な鍵は『エヴァ』が守るのだ
キーチェーンフィギュア
新世紀エヴァンゲリオン

❶ レイやシンジ、アスカにミサトなど、『エヴァ』のキャラたちが、かわいらしいキーホルダーになってついに登場。

ソフトキーホルダー
新世紀エヴァンゲリオン



2頭身タイプ『エヴァ』3月予定のため、残念ながら今回はプレゼント外。登場したら、ぜひ全部そろえてみよう。

フカフカした手触りがナイス
ソニック・ザ・ファイターズ
1月予定



10体セットで3名

② ボクらのヒーロー、ソニックがキュートなヌイグルミになったぞ。部屋に飾るも、抱いて寝るも、キミの自由だ。

お部屋のムード作りにピッタリ
タマ&フレンズ　ルームライト
1月予定



各3名

③ スイッチを入れると星座が映し出される、ロマンチックなライト。おすわりしたタマたちがいい味出してます。

これならお金も貯まりそう!?
セガ　ソニック　サウンドバンク ④
2月予定



各3名

コインを入れると、ゲーム中の効果音が鳴り出す貯金箱。貯金マニアになっちゃいそう！

得意のポーズでキメ!
キーチェーンフィギュア バーチャファイターキッズ
1月予定



8体セットで5名

⑤ 衣装の細かな部分までキチンと再現された『バーチャキッズ』のキャラがキミのもとへ。

雨の日も楽しく!
セガ　ソニック　アンブレラ

生地にソニックがプリントされている特製アンブレラ。これさえあれば、憂うつな雨の日も、楽しく過ごせそう。

12月登場



各1名 ⑥

プライズ日記番外編
まだまだあるぞ!　プレゼント

大人も子供もみんないっしょに楽しい気分になれるシーズンイベント、クリスマス。キレイな飾り付けを施したツリーも、おいしいケーキもうれしいけれど、やっぱり期待しちゃうのは、なんといってもプレゼントだよね。そこで、電撃ＳＥＧＡ　ＥＸからも読者のみんなにナイスな贈り物を用意したぞ。

達人位・小峯が、毎日ゲーセンに通ってゲットしたオシャレなミッキーファミリーのマスコットを、5体セットで3名様にプレゼント。ミッキーを始めミニーやグーフィ、プルートなど、ディズニーファミリーのなかでも、とくに人気のあるキャラクターをセレクト。「サンタなんているわけないじゃん」なんてつぶやくキミ！　このプレゼントをゲットして、ステキなクリスマスを迎えよう。



永遠の人気キャラ

達人位・小峯からも 5体セット、3名様に!!

希望者はハガキに賞品番号、住所、氏名、電話番号を明記して 電撃SEGA EX編集部内SEGAWAVE「サンタくれ」係まで送って下さい。締め切りは'97年1月20日(消印有効)です。また、当選者の発表は賞品の発送を持って代えさせていただきます。

次号のセガウェーブも特別企画「RAMの謎」に迫ります！

撃
制覇
言!!

電撃 SEGA EX

オールSEGAウェーブマガジン



毎月21日発売

ファイターズメガミックス

電撃 NINTENDO64

究極マシン対応! 究極のゲームマガジン

DENGEKI



2月号 好評発売中!

毎月21日発売

マリオカート64

電撃王

オールラウンド・ゲーム・データマガジン



1月号 好評発売中!

毎月8日発売

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

「電撃王」からすべての美少女ゲームファンへ贈る、
100%美少女ゲーム誌誕生!
1月下旬発売予定 電撃姫

PC-FX・・・
話題作が目白押し!
電撃におまかせ!
ら徹底攻略まで、
かる最新情報が満載!
情報をキャッチせよ!!

メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

NEW SOFT DISPLAY

期待の新作が目白押し!!
ニュータイトル情報を満載!!

エイナスファンタジーストーリーズ
THE FIRST VOLUME



順調に開発が進むセガサターン期待のRPG
『エイナス ファンタジー ストーリーズ』
続々と完成する最新の画面写真に加えて
今月は原作者の飯淳氏のインタビューを掲載
キミの知りたい情報満載でお届けしよう

SATURN	RPG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★★	業者 ★★★★

●メディアワークス ●発売日 '97年3月末予定 ●5,800円(予価)



『エイナス』の全貌が見えてきた!

ファンタジーRPGの中でも、ストーリーに次いで重要な、戦闘、魔法、キャラの職業。今月はこの3つの要素が、『エイナス』ではどのようになっているかを見ていこう。さらに、誰よりも『エイナス』に詳しい原作者の飯淳氏に、それぞれの要素についてポイントとなる部分を語っていただいた。『エイナス』の魅力となる要素がどのようなものなのかを感じて欲しい。

AnEarth Fantasy Stories THE FIRST VOLUME



『エイナス』の魅力を彩る3つの要素——

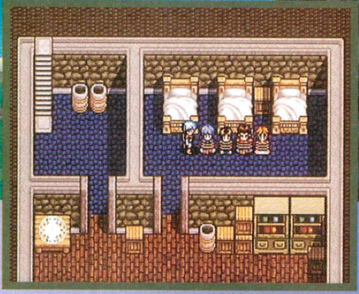
エキサイティングな戦闘シーン

サイドビューで展開する『エイナス』の戦闘シーンは、シンプルな見た目とはうらはらに戦略性の高いエキサイティングなものになっている。まずは、この戦闘シーンを盛り上げてくれる要素が、サターン版でどうパワーアップしたのかを見てみよう。



4つの職業で冒険だ

このゲームに登場するキャラたちは、さまざまな特殊能力を持った、この世界ならではの4つの職業のどれかについている。主人公を含めて『エイナス』世界で冒険を繰り広げることになる彼らの、その能力にはどんなものがあるのだろうか？



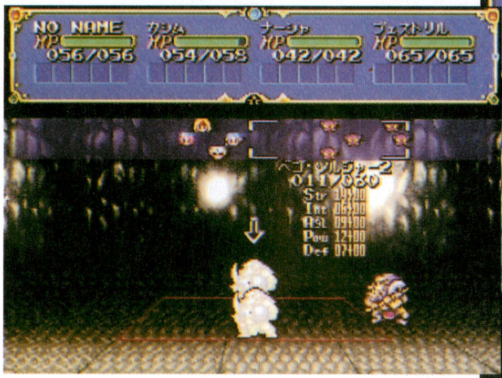
リニューアルされた魔法システム

『エイナス』の世界を構成する、ホリクスと呼ばれる五つの元素。そこから力を引き出し、さまざまな効果を生み出すのが魔法だ。魔法を使うたびにホリクスを消費していた前作から大きくリニューアルされた、この魔法のシステムについて紹介しよう。



バトルシーンを熱くするさまざまな要素

『エイナス』には、ランダムエンカウントによるいわゆるザコ戦というものが存在しない。敵キャラクターはすべて物語の中で登場するべきところに配置され、戦闘の起こる場所と回数はすべて決定されているのだ。そのために、１回ごとの戦闘の密度は通常のＲＰＧの中ボス戦並みに高い。だからといって心配は無用、システムそのものは目標を選択するだけで行動したり、キャラの状態が一目でわかるようになっていたりと、わかりやすく親しみやすいものになっているのだ。





▲▶ヒットポイントの下の状態表示や、敵と味方の位置を表示するレーダーなど、必要な情報はまとめて表示されている。

洗練されつくしたシンプルな操作



『エイナス』で敵を攻撃するには、攻撃方法を選択して目標を選ぶだけでOKだ。魔法をかけたり、味方にアイテムを使う時も操作は同じ。目標までの移動は基本的に考えなくていいという、簡単な操作なのだ。

キャラが入り乱れるタクティカルバトル



武器攻撃や必殺技には、すべて効果範囲が設定されている。もちろん戦闘時には、その範囲を考えながら作戦を立てる必要がある。キャラを成長させるだけでなく、プレイヤーの考え方も成長させるのだ。

キャラクターがとにかくしゃべる



戦闘中のキャラは、何か行動を起こすたびにセリフをしゃべる。キャストにはもちろんPCエンジン版と同じメンバーを起用。サターン版のために新たに録音されたセリフや掛け声が戦闘中に飛び交うのだ。

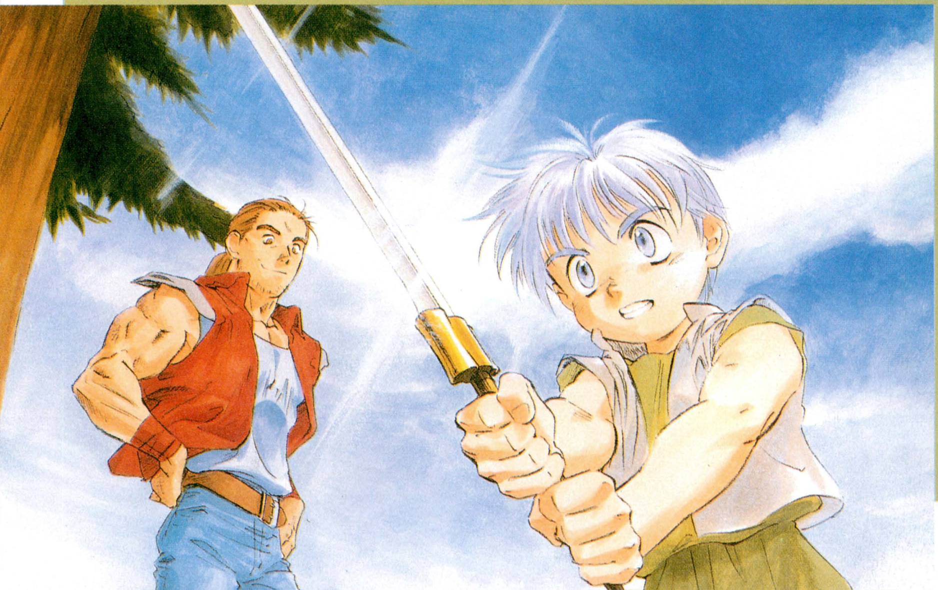
飯淳のココがポイント

敵と自分たちの位置を確認できるレーダーなど、システム面で新しくなった部分を見て下さい。しかも、操作系などは極力シンプルにしてあるので、ＲＰＧ初心者でもすぐに『エイナス』の世界に入り込めるハズです。



▶『エイナス』の魅力は迫力あるバトルシーン！

AnEarth Illustrated stories 第2回



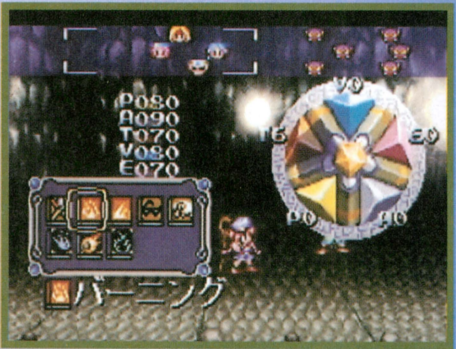
脚本家・飯淳氏が贈るショートストーリー！

木漏れ陽の中、風にきらめく３つの光――
風にうなるは、闘志をあらわす剣の光。
風に舞うは、情熱をあらわす汗の光。
風に揺れるは、勇気をあらわす瞳の光。
いずれも、男として、剣士【ソードマスター】として、求められるべき魂の輝きだ。少年が、父親【マクガイア】から与えられた剣は、決して高価な代物ではない。どこにでもある無銘のバッシュソード――本来、片手で振るための小剣も、５歳の少年の腕にはずっしりと重い。父親の立派な剣【ヴァッカード】とは比ぶべくもない<なまくら>だが、少年の心は高鳴った。

戦闘&フィールドで活躍する「魔法システム」の秘密

『エイナス』の世界では、魔法を使う際の重要な要素として「ホリクス」というものが存在する。これは、世界を構成する元素、地、水、火、風、空の5つの力がそれぞれ結晶したもので、これらホリクスを組み合わせてそこから力を引き出すことで魔法が発生するのだ。前作『聖夜物語』では、ホリクスは消費型のアイテムとして設定されており、魔法を使うたびに数が減っていくシステムになってたために、キャラそのものにMPのようなパラメータは設定されていなかった。だが今回の『エイナス』では、キャラにMPが設定されるようになり、これによってホリクスは魔力そのもの、入手することによってMPの上限を上げることのできるアイテムとして扱われるようになっている。

5つにわけられたMP



▲MPはこのように、地のプリティヴィ、水のアバース、火のテジャス、風のヴァユ、空のイーテルの五つに分けられている。これを魔法の系統ごとに消費して魔法を使うのだ。

成長する魔法



▲魔法は戦闘やフィールドなどで使い込んでゆくことによって、どんどん成長して行く。威力や効果、エフェクトなどが強化されるわけだが、その分消費するMPも増えて行くぞ。

ホリクスを探せ



▲自然の力の結晶であるホリクスは、魔力のカタマリでもある。フィールド上などに落ちているホリクスを拾った場合、それに対応するMPの上限をUPさせることができるのだ。

飯淳のココがポイント

とにかく魔法のエフェクトが派手になっているのを見て欲しいですね。レベルの違いによってかなりグラフィックも変化するので、成長の過程が実感できます。例えば、炎系の魔法を見てもレベル1だと小さな火の玉だったのが、最上位レベルになるとものすごい火柱が画面全体をおおいつくしたりするワケです。目に見えてハデになっていくので、キャラクターを育てるはげみにもなるんじゃないでしょうか？ というワケで、フォースマスターとセイクリッドヴァンガードのキャラクターは特におすすめです。また、MP方式になったホリクスのシステムもより扱いやすくなってます。ユーザーフレンドリーな点も生まれ変わった『エイナス』のポイントですね。なんにせよ、今回は魔法での戦闘が見どころです。積極的に使ってゲームを楽しんでもらいたいと思います。



◀ド派手な魔法効果のビジュアルエフェクトに注目せよ！

時として無謀と思える行動も、幼い者には最高の経験となる。

教えられても学ぶことのできない――自らの体験でしか知り得ぬことが、世の中には必ずあるということだ。

持って生まれた天性の資質も、その真の意味を知るには、経験をもってするしかない。

そして、そういった経験には、必ずといっていいほど犠牲が伴うものなのである。

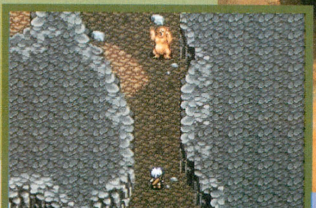
無我夢中で突き出した剣が急所を捉えると、絶叫と共に巨体が崩れ落ちた。しかし、小さな冒険心による少年の行動が招いた結果を責めることはできまい。

感じるがいい。思いのままに――

そう。己が罪を知る者は、幸せである。

罪を知らぬ者は、決して許されることもないのだから――

あがなうことが、人にだけ許された行為であることを彼は知るだろう。





『エイナス』の世界に生きる冒険者たちの職業を紹介しよう！





▲▶主人公の職業は、最初に誰に拾われるかで決定する。その結果、後の物語が微妙に変化するのだ。

4つの力を1つに合わせて戦おう！

『エイナス』の舞台となる世界で活躍する冒険者には、大きく分けて4つの職業がある。主人公は冒険の中で、自分と異なった職業の仲間とパーティを組み、さまざまな困難に立ち向かって行くのだ。また、主人公と同じ職業のキャラは、仲間にこそならないものの物語が進むにつれてさまざまな形で主人公を手助けしてくれるぞ。

飯淳のココがポイント

今回は『聖夜物語』になかったエピソードがたくさん入ってます。すべてのキャラクターですみずみまで世界を歩いてみて欲しいですね。

▲4種類の職業をすべて制覇しよう。



ロブアーティスト

指先と口先の技術に生きる



ロブアーティストとは、力よりも知恵で世の中を渡ることを身上とする盗賊たちのこと。道具さえあれば扉の鍵を開けることなど朝飯前、いざ戦闘となれば素早い身のこなしと弓矢を使った遠距離攻撃でパーティーを援護してくれる頼もしい職業だ。



▲弓矢は相手の位置を選ばない。



▲盗賊の仲間キャラはカシム。

フォースマスター

自然に潜む力を自在に操る



フォースマスターとは、自然の力の結晶であるホリクスの力を利用して、さまざまな超常現象を起こす魔法使いのこと。腕力が低くロクな装備もできないが、成長した魔法使いの唱える魔法は複数の敵を一瞬にして葬り去るほどの威力を持っている。



▲強力な魔法は見た目もハデ。



▲魔法使いの女の子、ナーシャ。

ソードマスター

剣を振るう戦闘のプロ



ソードマスターとは、その名の通り剣を使って戦う剣士のこと。重量のある武器や防具を装備し、奥義と呼ばれるさまざまな剣技を使いこなして、パーティの先頭で戦う文字どおりの主戦力だ。奥義の中には、複数の敵を攻撃できるものもある。



▲剣には、両手剣と片手剣がある。



▲剣士のオルガはなんと83歳。

セイクリッドヴァンガード

祈りの言葉が奇跡を呼ぶ



セイクリッドヴァンガードとは、神に祈ることで奇跡の力を発現させ、仲間の治療などを行う僧侶のこと。5つのホリクスの力を象徴する五元の神を信仰する彼らは、祈りによる魔法以外に棍を使っての戦いもこなす、オールマイティな職業なのだ。



▲ＨＰの回復は彼らにおまかせ。



▲ヴェストリルは寡黙な僧侶。

AnEarth Illustrated stories

出会いが少年を導く そして、再び訪れる日まで

君は知っているかい？
この世には不思議なことがあることを――
君は覚えているかい？
この世に生まれてきた本当の意味を――
君は生きているかい？
この世で為すべき運めの道を――

人は混じり合ってこそ理解できる大切なことが、確かにある。

少年は、５年後再び訪れるであろうその場所で、初めて自らの運めと出会った。

風【ヴァユ】の導きを示すそのオブジェは、碧い真円の閃きで少年の心を強く魅きつけた。

湧き起こる無上の碧の中、少年にしか見ることのできぬ聖母の姿がそこに在った。

自ら課せられた運命の重さを知らず――少年は、彼を呼ぶその声に、懐かしく切ないものを感じた。

――ファウ

聖なる光の幻影は、確かに彼をそう呼んだ。

ただひとつ信じられる魂の環によってつながれた存在へ語りかける聖なる光は、はたして少年を知っているのだろうか？



『聖夜』から『エイナス』へ…… 飯淳が語るサターン化の魅力

既成概念にとらわれない世界観を目指す

『エイナス』世界の創造主ともいうべき飯淳氏。前作にあたる『聖夜物語』から、ほぼ完全リメイクされて登場する『エイナス』の魅力とは何なのか、開発さなかの飯氏に聞いてみた。

――飯さんの考える『エイナス』ワールドの魅力とは何ですか？

飯氏「昔から、自分の価値観に基づいた世界を創ってみたかったんです。ファンタジーというと、ある種の既成概念があって、こうでなくちゃいけない、というようなイメージが固まりやすい。そういったものから逸脱した世界を創りたかった。その点では、借り物の部分はありますが、自分なりのストーリーを展開しやすいフィールドになってくれた思います」

――『聖夜物語』から『エイナス』へ、プラットフォームがPCエンジンからサターンに変化したことで、開発環境は変わりましたか？

飯氏「PCエンジンではキツかった多重スクロールや半透明処理といった演出が、たくさん盛り込めるようになりました。そもそも、16色だったものが256色になるんですから見た目の違いが一番大きいですね。おかげでグラフィックは総描き直しですけど（笑）。また、VRAM容量が増えたことで、イベントなどの演技専用キャラクターも大幅に追加できました。万単位のアニメーションが使用されてるんですよ。他にもレーダーの表示、魔法などのエフェクト、ボスキャラクターの描き直し、戦闘システム、ホリクスシステムなど仕様変更だらけです。はっきりいって、移植というよりも完全なリメイクタイトルなんですよ」

――熟成された『エイナス』の世界に、ほぼ完全にリニューアルされたゲームシステムが融合。サターンで生まれ変わった『エイナス』は、前作をプレイした人にも新しい感動を与えてくれるゲームになると言えそうだ。また、飯氏が執筆する『エイナス』の小説も、電撃文庫から３月10日に発売される。ゲームでは語られていない部分も、小説版では楽しめるかも知れない。ますます広がりを見せる『エイナス』ワールド。いまは、想像力を鍛えつつ『エイナス』の世界がぼくらの前に現れるのを待つとしよう。



PROFILE――

飯淳



ＰＣエンジン版『エメラルドドラゴン』、『聖夜物語』などのＲＰＧをてがけたきた脚本家。その独特なファンタジー世界の描写にはファンも多い。『エイナス』の小説も電撃文庫より登場予定。

かきゅうせい

下級生

SATURN	ADV+SLG	前回紹介 '96年12月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●エルフ	●発売日未定	●価格未定
INTER FAXE /備考	18歳以上推奨	



読者の前人気でも上位にランクしている、パソコンの大ヒット作『下級生』。ファンとしては、SS版の動向が気になるところ。そこで今回は、メーカーに現在の開発状況を直撃インタビュー！

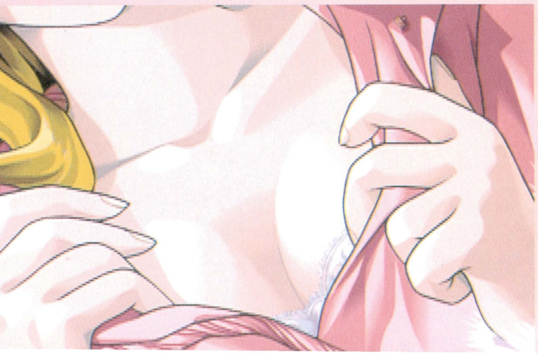
期待度120%の恋愛ゲーム SS版の魅力に鋭く迫る!!

SSオリジナル画面制作も順調 現在の開発状況は…

12月号で紹介したように、現在はパソコン版のグラフィックをＳＳ用に合わせて、高いクオリティでコンバートしている。ビジュアルの枚数が非常に多いが、作業は確実に進んでいるようだ。年明けからは開発作業が早まるようなので発売日も近そうだぞ。また、キャラタクーデザインの門井亜矢さんが、ＳＳ用に新たに原画を描き起こしている。近々、ＳＳ版オリジナルの画面も見ることができそうだ。

elf's コメント

「開発は順調に進んでいます。いま現在は12月に発売を予定しているパソコン用ソフトと平行して開発していますので、このラインが空けばさらに開発のスピードは高まるでしょう。」（エルフ）



◀開発が順調と聞いて、まずは一安心。ＳＳ版はスッゴク期待できる。



原画

原画から美しくコンバート

トータル1024色の超美画像!!

パソコン版では16色で描かれていたグラフィックも、ＳＳの色数の豊富さを利用して、1024色の画像に描き込まれている。また、解像度モードも、640×200のハイレゾを使用することで、家庭用のモニターで高画質を実現！



サターン版

　※画面は開発中のものです。

アフレコも無事終了
13人のキャラの魅力がパワーアップ

このゲームは、今や一大ブームとなっている恋愛ＳＬＧ。高校３年生の主人公は、卒業までの１年間に女の子と知り合って楽しい思い出作りをするのが目的だ。今回紹介している13人の美少女たちが、キミの恋のターゲットである。ＳＳ版は声優を起用するので、ゲーム中のメッセージは肉声となる。臨場感あふれる会話が楽しめるのだ。

elf's　コメント

「アフレコはすべて終了しました。ゲームシステムと容量の関係で（女の子の会話が気分で変化し、なおかつ各イベントがいつ起こるかわからないため）すべての音声を収録するわけにはいきません。しかし、できる限り詰め込むつもりですので期待して下さい。」（エルフ）

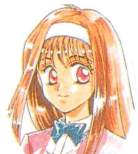
女の子との会話も楽しみの１つなので、イベントなどの重要なシーンは必ず音声を収録して欲しいよね。お目当ての女の子のアノ声が聞きたい！







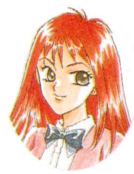



結城瑞穂

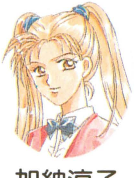
名前　ゆうき　みずほ
誕生日　6月12日
星座　双子座
血液型　O型
身長　158cm
BWH　82、59、87
チャームポイント
かわいいフェイスと、いつも身につけているヘアバンド。


神山みこ

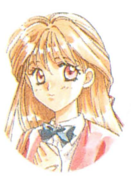
名前　かみやま　みこ
誕生日　1月18日
星座　山羊座
血液型　A型
身長　156cm
BWH　80、60、89
チャームポイント
優しい瞳と、どことなく放っておけない雰囲気が魅力的。


橘　真由美

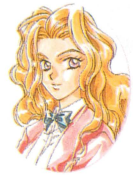
名前　たちばな　まゆみ
誕生日　9月28日
星座　天秤座
血液型　B型
身長　156cm
BWH　83、58、87
チャームポイント
コギャルっぽいツリ目と、露出度の高いファッション。


加納涼子

名前　かのう　りょうこ
誕生日　8月11日
星座　獅子座
血液型　B型
身長　162cm
BWH　85、60、90
チャームポイント
見かけに寄らないナイスバディと、ニヒルな微笑み。


南里　愛

名前　みなみざと　あい
誕生日　12月1日
星座　射手座
血液型　A型
身長　153cm
BWH　80、59、85
チャームポイント
内気で女の子らしい仕草と、後ろでヒモを結ぶヘアースタイル。


新藤麗子

名前　しんどう　れいこ
誕生日　11月14日
星座　さそり座
血液型　AB型
身長　162cm
BWH　84、58、88
チャームポイント
長くてキレイな金髪と、魅力的なプロポーション

『下級生』の発売も気になるが…

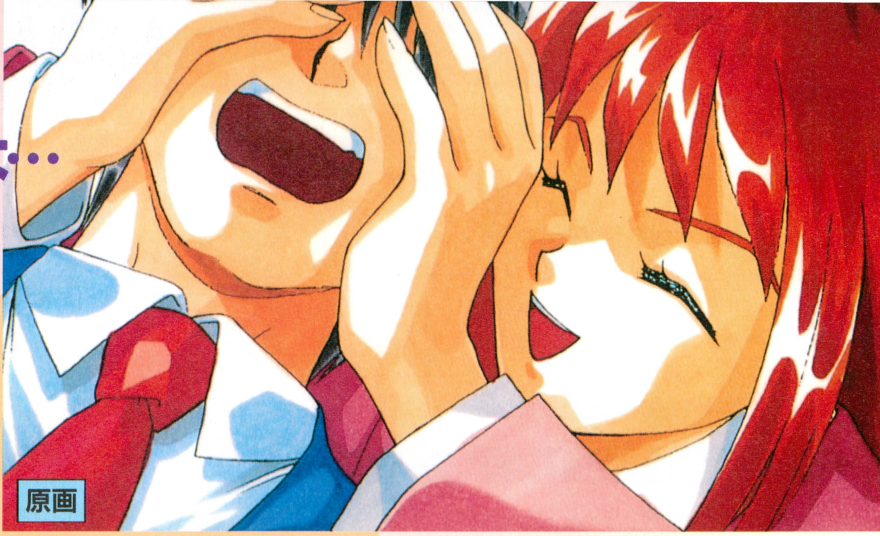
エルフの今後の展開は…

新しいゲーム画面が公開されるたびに、早くプレイしたくなるのがファン心理。ＳＳ版『下級生』は、思ったよりも早く発売日が決定しそうな予感。そこで、今後のエルフの展開について聞いてみたぞ。

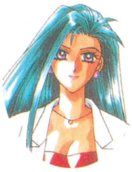
elf's　コメント

「まだ今年は終わっていませんが、非常に充実した１年間でした。来年の展望はステキなユーザーと１人でも多く知り合うために、97年もより良いソフトを発売し続けたいと思います。しばらく移植作が続くと思いますが、年末くらいにはオリジナルソフトを発売したいと思っています。今後ともよろしくお願いします。」（エルフ）

『下級生』はもちろんオリジナル作品は非常に気になる。来年もエルフから目が離せない！



▲新たなラブロマンスで、心を暖かくしてくれるのが『下級生』。知り合った女の子たちとのふれあいが、原画からも伝わってくる。キミの好みのタイプは？



三月静香

名前　みつき　しずか
誕生日　２月21日
星座　魚座
血液型　ＡＢ型
身長　159cm
ＢＷＨ　84、58、88
チャームポイント
スラリと伸びた長い脚と、大人の魅力で悩殺されそう。



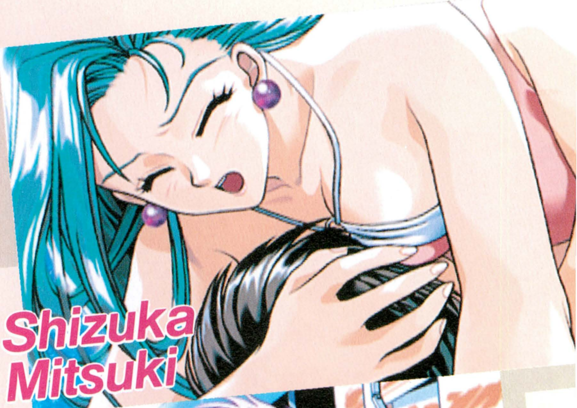
緑谷麻紀

名前　みどりたに　まき
誕生日　２月20日
星座　魚座
血液型　Ａ型
身長　154cm
ＢＷＨ　83、61、89
チャームポイント
ボーイッシュなショーカットと、明るくて元気な性格。













持田真歩子

名前　もちだ　まほこ
誕生日　10月20日
星座　天秤座
血液型　Ａ型
身長　156cm
ＢＷＨ　82、60、88
チャームポイント
花を愛する優しい気持ちと、真面目な性格。



皆川奈々

名前　みながわ　なな
誕生日　５月１日
星座　牡牛座
血液型　Ａ型
身長　153cm
ＢＷＨ　78、59、87
チャームポイント
かわいらしいフェイスと、頭に着けている大きなリボン。



飯島美雪

名前　いいじま　みゆき
誕生日　７月８日
星座　蟹座
血液型　Ｏ型
身長　157cm
ＢＷＨ　81、59、88
チャームポイント
ポニーテールと、陸上で鍛えたキレイな脚が魅力的。

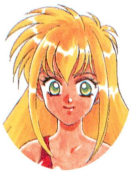


山下美夏

名前　やました　みなつ
誕生日　10月3日
星座　天秤座
血液型　O型
身長　157cm
BWH　84, 59, 90
チャームポイント
青くて長いストレートヘアと、ちょっぴり大胆な行動。







ティナ

名前　てぃな
誕生日　?月?日
星座　?
血液型　?型
身長　160cm
BWH　85, 59, 89
チャームポイント
明るい笑顔と、いつも着ているセクシーな普段着(?)

超ラブリーな『下級生』の原画制作者
門井亜矢さんにQ&A

ただ今、SS版のオリジナル原画を作成中で大忙しの門井さん。いろいろと質問してみたぞ。

Q. SS版の進行状況はいかがですか？　また、気になるHシーンはPC版と比べてどうなりますか？

A. 順調に進んでおります。描写に関しましては、セガさんが許して下さる範囲で頑張っています。

Q. 今号のカレンダーのために、新たにイラストを描いていただきました。ゲームとはまた違った魅力を感じましたが。

A. 楽しく描かせていただきました。「少女漫画〜っ」という感じもたまにはいいでしょう？

Q. 『下級生』の中で、特にお気に入りのキャラクターはいますか？

A. みこちゃんと、愛ちゃんが気に入っています。

Q. 「電撃SEGA　EX」の読者にメッセージをお願いします。

A. いろいろと、すごいコトになっておりますので、SS版『下級生』を、よろしくお願いいたします。



▲門井さん（1列め中央）と『下級生』制作スタッフの皆さん。（エルフにて）

AYA KADOI

生年月日：6月18日　星座：双子座　血液型：B型　今後の予定は「下級生関連のし・ご・と」。

elf エ・ル・フ

ORIJINAL GOODS
オリジナルグッズ大紹介!!

ソフトの他にも、さまざまなグッズが販売されている。その一部を大紹介。

エルフでは、オリジナルグッズの通信販売を行っている。ここで紹介している『同級生』オリジナルまくら、ソフトフィギュアを始め、ファンにはたまらないグッズが数多くあるのだ。また新高円寺にある、エルフショップでは直接販売も行っている。興味のある方は一度立ち寄ってみよう。



▲『同級生２』、唯の特製まくら。￥10,800（税込）



▲『同級生』の舞、美沙、さとみ、美穂、くるみのソフトフィギュア。各￥7,800（税込）



◀▶バンプレストのプライズマシンの中にも『同級生』シリーズがある。写真の「カンカンクラブ」の他、「がちゃ王」「マグネックル」などの景品にもなっている。



カンカンクラブ



◀店内には、パソコンゲームや、オリジナルグッズがキレイに列んでいる。



▶今号で紹介している原画が満載の『下級生　完全ガイド』。辰巳出版￥2,200（税込）

テレホンカードプレゼント

エルフから『下級生』のオリジナルテレフォンカードを抽選で10名様にプレゼント。官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、編集部「下級生テレカ」係まで。1／20当日消印有効。



※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

エルフショップ　東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F
ユーザーサポート　☎03-5377-0954

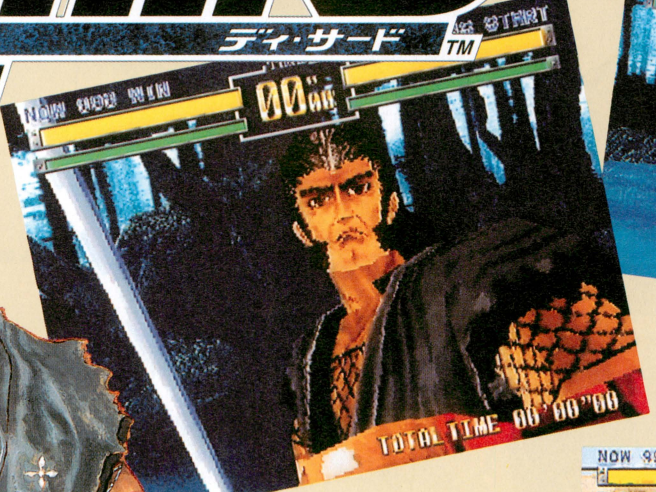
SATURN	FTG	前回紹介 '96年1月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●タカラ ●発売日 '97年春 ●価格未定		
INTER FACE 備考		

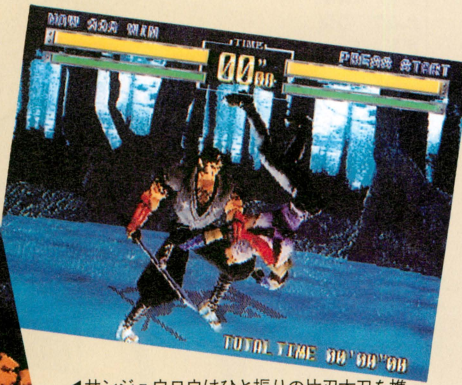
ボウイ、カレンに のイラスト

D-XHIRD ディ・サード™

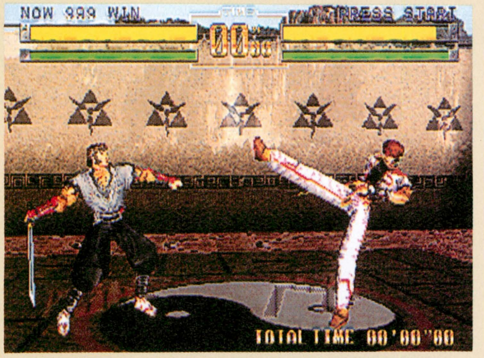
日本刀を使いこなす 復讐の剣士サンジュウロウ







◀サンジュウロウはひと振りの片刃太刀を携える剣客。この剣は刀身が70cmほどの彎刀(わんとう)と呼ばれるもの。相手の腕をたやすく切り落とすことができるという。斬撃、打突など、あらゆる状況に対応できる武器。



ここに復讐に生きる男がいる。名をサンジュウロウ。その髪型、姿はまるで野武士を彷彿とさせ、重厚さと無頼さを見るものに感じさせる。

彼はある者を追い続けていた──サオトメ。愛する家族と門弟を皆殺しにした男。彼の目に焼き付けられた惨状は、脳裏から一時も忘れ去られることはなかった。

現在、彼の家族と門弟の墓に花は添えられていない。サオトメを倒すまでは、弔いはせぬと自分に誓ったのだ。そして彼は、今日も名もなき道を行く。人との関わりで見せる優しさの中に哀しみを隠し、今はただ、復讐を成し遂げるためだけに歩き続ける男……。

だが彼は、その道が隠された真実へと続いているということをまだ知らない。あの惨状に隠された真実が、彼の心を激しく打ちのめす、原因なのだということを。



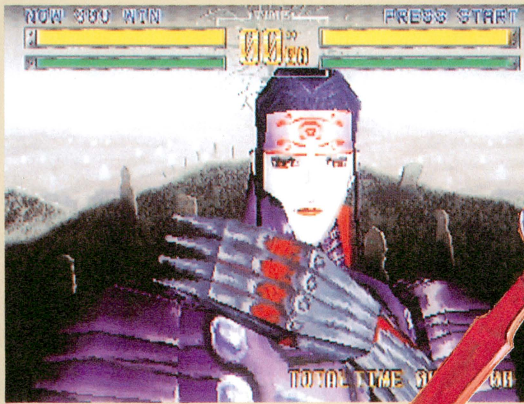
SANJUROH

続いて新たに2キャラを入手!

来春タカラが放つ期待の3D格闘『ディ・サード』は、既存の格闘ゲームを包括したシステムと、幾重にも織り込まれたキャラクターの設定が魅力。まずは新たに入手した2キャラのプロフィールを公開しよう。

▼ルシファーの武器は大鎌。長柄の先端に三日月型の片刃鎌をつけたもので、掻き斬る、突き刺す、遠距離の相手を引き寄せるといった動作が可能だ。両手用。





▶かなりの長身。鎌を振るう姿はまさに「死神」という表現がふさわしい。





▲女性と見まがうほどの容姿を持ち、その表情は氷のように冷たい。優雅で変則的な攻撃をするとのこと。

ルシファーは見かけの設定上、25歳前後と推察されているが、実は過去何百年と生きている。この者は、プレイヤーが操作できるキャラの中で、ただ1人すべての秘密を知る者として設定されているのだ。正確にはルシファーは人の子ではなく、〝神と人の間に生まれた者〟である。この〝神と人の間に生まれる〟ということが意味するものは何か。

それは、ボゥイと幼き頃殺されたボゥイの母、そして、ボゥイと対峙する〝もう1人の少年〟と深く関わる謎……。ルシファーは、この闘いに関わる者すべてに対し、死を宣告するために現れる。しかし、この行為は正義のためでもなければ、復讐のために行われるものでもない。それは〝禁断の実験〟によって生まれた己自身に対して、また死ぬことの許されない自分自身に対しての問いかけであるのかもしれない。堕天使は今、死を司るために舞い降りる。

「運命を背負いしもの」たちはまだまだ存在する。彼らの鼓動が聞こえるか?

今回イラストの入手までには至らなかったが、編集部ではサターン上で動作する2キャラの姿を新たに確認できた。この『ディ・サード』は総勢14キャラが登場する予定なので、かなりおおざっぱに計算すると、すでに約40%の開発は終了していることになる。このペースで進めば、近いうちに残る8キャラの姿を目にすることができるようになるだろう。



▲16年後の未来から来た時空捜査官、シュナイダー。物語のカギを握る人物だ。



◀中国大陸の奥深く、各地の無医村を渡り歩く医師、コオジン。〝失われた古代の秘術〟を使う。



▲今月紹介したルシファー。従来のサターン用ソフトのグラフィックとは一線を画した描き込みに注目しよう。キャラクターデザインを担当した箕輪氏の原画をほぼ忠実に再現している。

※画面は開発中のものです。

新たに加わった6つのステージ

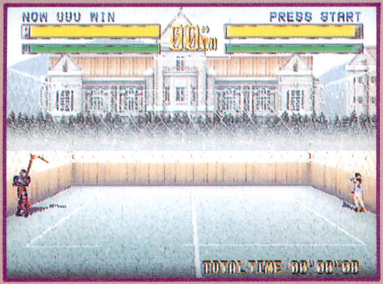
『ディ・サード』の特徴のひとつに、多様なステージ構成というのがある。台形で急斜面をもち、リングアウトが存在するもの。四方を壁に囲まれたもの。四方の壁に加えて天井がついているもの。それぞれのステージについて、ステージ復帰技や壁蹴り技、天井蹴り技が用意されていて、ステージの特性を利用して闘うことが求められるようだ。現在開発中である６つのステージを紹介しよう。

サンジュウロウステージ
高台の泉



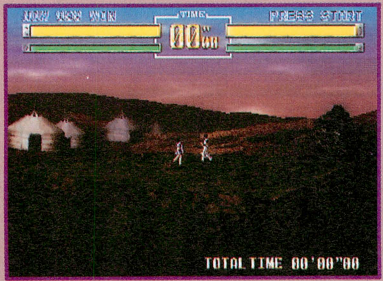
潔き森の中の、湧き水あふれる高台の泉の項。目下調整中というサンジュウロウステージが完成すると、泉の水が湧き上がるエフェクトなどが加わり、流れ落ちる湧き水の量も増えるとのこと。

カレンステージ
早朝の学校



カレンの通う高校の一角にある中庭。テニスコートのようにも見える。学舎を朝もやが覆っている。四方を金網に囲まれたステージで、壁蹴り技が使用可能だ。ちなみに壁が壊れることはない。

ボウイステージ
高原の高台



絵を描きながら、放浪の旅を続けるボウイの目の前に広がる荒野。背景に浮かんでいる雲がゆるやかに流れている。隅から落下した場合、ステージ復帰技を使ってステージに戻ることができる。

「ダイナミック、ノンスト

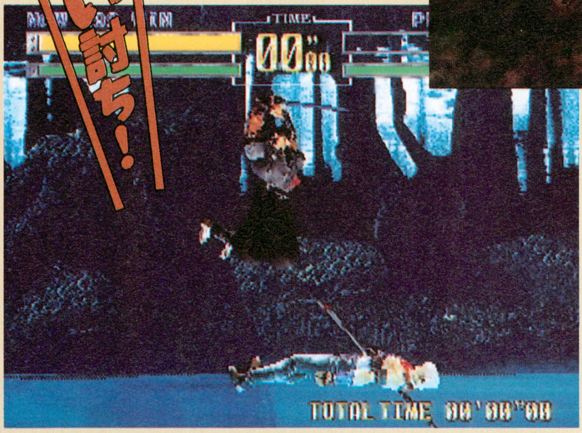


◀自分が通う学舎の前で闘うカレンが、ボウイを投げようとしている。辺りを覆いつくす朝もやが幻想的な情景を映し出している。



▼荒野にて、空中からカレンに襲いかかるボウイ。かなりの高度からの攻撃が可能であることがうかがえる場面だ。

追い討ち！



▼ダウンしたシュナイダーを、サンジュウロウのとどめの一撃が襲う！　刃物を使ったダウン攻撃はかなり痛々しいものになっている。

すでに何度か引き合いに出しているが、本誌11月号で企画の生地氏は「『ディ・サード』はダイナミックでノンストップ、そしてスピーディなゲーム」と語っている。壁、崖、天井など、特殊な形状をしたステージ全体を使い、攻撃のための移動、移動のための攻撃を繰り返す格闘ゲームということらしい。

体力ゲージの下のものは「ガードレベルゲージ」

黄色の体力ゲージの下にある、もう１本のゲージは「ガードレベルゲージ」と呼ばれるもの。これについては、いまだ名前しかわからないままだ。語感からして、武器での防御に関係あるような気もするが…？



▲実際に動作中の画面を見ても、何のゲージかはわからなかった。続報に期待してほしい。

◀このゲージはいつ使われるのか？　何のために存在するのか。そして、正体はいつ明かされるのか？



ップ、スピーディ」の片鱗

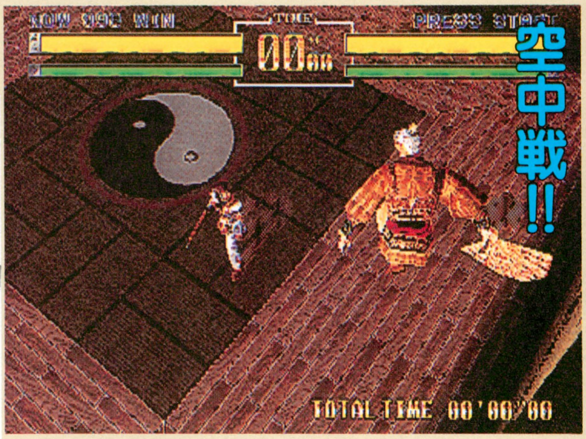
開発度30%とお知らせした先月号から1カ月、すでに何体かのキャラが闘っているところを目にすることができた。キャラが縦横無尽に動き回る点に注目して、完成版を想像してほしい。





▲シュナイダーがコオジンの背後に回り込む。突然背を向け、宙を舞ってバックを取ることができる技だ。
▼壁を蹴り、鉄扇を振りかざすコオジン。壁蹴り技による移動距離がかなりあるため、他の３Ｄ格闘よりも広めにステージが設計されている。

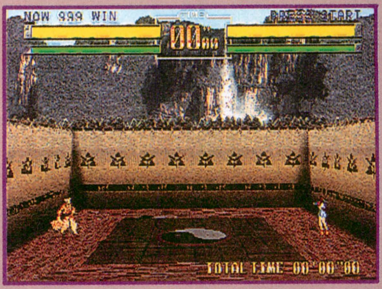
▲鎌を振るうルシファーに襲いかかるカレン。これはかなりきわどいカメラ・アングル。危なく、パンツが見えそうなんですが…。



しかし正直なところ、この言葉だけではどういうゲームになるのか、いまいちピンとこなかった。だが、今月取材にうかがい、編集部は『ディ・サード』の実力の程を実感することができた。まさに、氏の言葉どおり、広大なステージを自由に駆けめぐるキャラクターたちの姿が、そこにはあったのである。

コオジンステージ

野外道場



気功の修行場か、鉄扇の腕を鍛錬する場のどちらかは定めかねるが、コオジンが修行する山々の麓に仮設された野外道場だ。周囲を取り囲む壁は布でできていて、実際に風にそよいでいる。

シュナイダーステージ

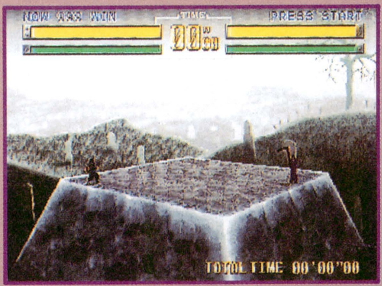
硝煙ただよう地下リング



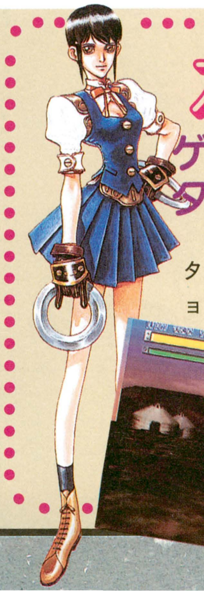
非合法組織による無差別格闘技の賭け試合が行われている。先月紹介したものより開発が進行していて、天井にはぐるぐると回転する照明が設置されていた。当然、光源が移動すれば影も移動する。

ルシファーステージ

墓場



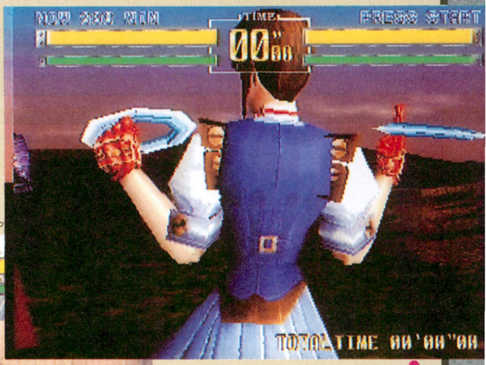
風が吹き抜け、忘れ去られたかのように放置されている墓地群。地面に生えている無数の枯草が風に吹かれ、プレイヤーの足下を隠してしまう。台形、ステージ復帰とリングアウトありのステージだ。



カレンのお部屋

ゲームマニアもコスプレちゃんも注目!
タカラ・生地氏のこだわりの結晶

さて、もうすぐ年末ですね(←何が言いたい？)。タカラの生地氏の目を盗んで、貴重なカレンのショットを奪ってきました。お役立て下さいませ。



▶上半身の後ろ姿。背中に止め金があるのがポイントですね。後ろからだとグローブの形もよくわかります。チャクラムのサイズは、通常より少し大きめだ。



◀カレン様のナマ足です。しかも後ろから。靴は茶色のミニブーツ、素材はよくわかりません。



◀テニスコートにひざまづくカレンは女子校の３年生だそうです。足のラインに生地氏の情熱とモデリング担当の方の苦労がうかがえます。

2人きりの同居生活が目前に！
入手した新情報を一挙公開だ！



ROOMMATE
～井上涼子～

高校2年生の少女と同居生活が楽しめる話題の新作『ルームメイト～井上涼子～』。迫る発売日に向け、家の間取りや㊙イベントの情報を大公開！　これを読めば涼子ちゃんとの生活はバッチリだ。

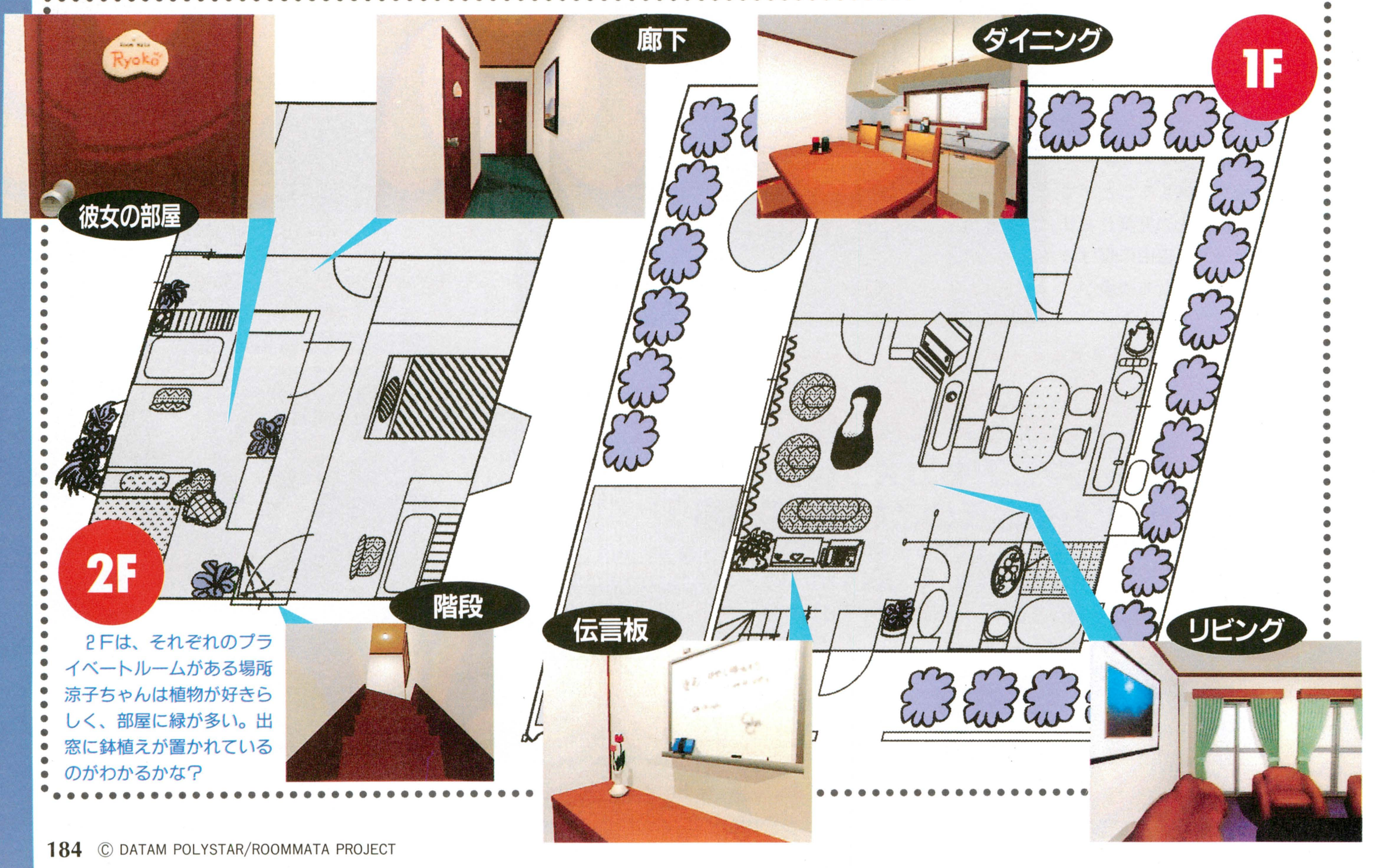
SATURN	SLG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者★★★★☆	業者★★★☆☆
●データムポリスター	●'97年1月24日	●5,800円

ついに家の間取りも発表！キミは彼女とどう暮らす？

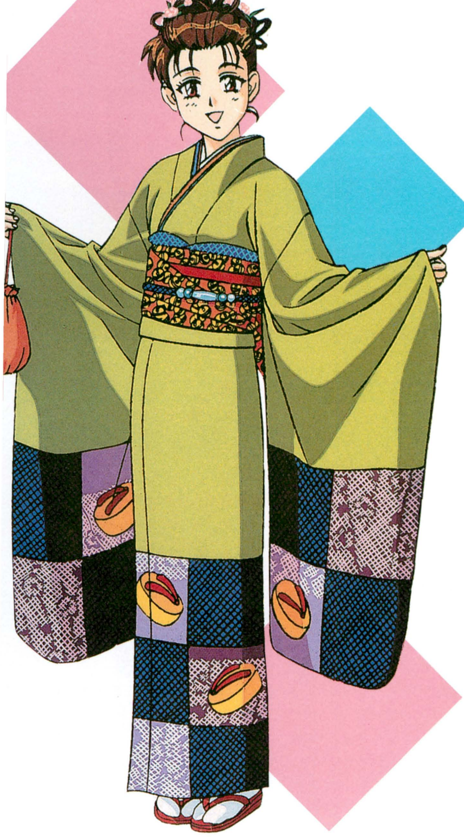
これまでにも少し紹介した家の中だけど、今回はその間取りが明らかに。この中で、プレイヤーである主人公と涼子ちゃんは生活していく。

2階建ての家を全体から見ると、わりとこじんまりとした作りの家で、イメージ的にいえばさほど大きくない庭が付いた、郊外の建て売り住宅といった感じ。彼女との間に起こるさまざまなイベントが、この家の中のどこで起きるのかを、発売までに予想してみるのもいいかも。

1Fは共同生活の中心となる場所だ。リビングやダイニングといった部屋の他に、書斎や浴室、トイレなどもココにある。中でも注目したいのは伝言板。これは彼女との連絡用に必要なアイテムなのだ。彼女が学校から帰ってくる時間なども表示されるので、毎日必ずチェックしたい。もちろん自分からの連絡も可能だ。



2Fは、それぞれのプライベートルームがある場所涼子ちゃんは植物が好きらしく、部屋に緑が多い。出窓に鉢植えが置かれているのがわかるかな？



普通では見ることのできない、㊙イベントの存在をキャッチ！

隠れた季節イベントも絶対に見逃すな！

ソフトの発売日は1月24日。内蔵タイマーを使ってリアルタイムシステムを導入しているこのソフトで、わざわざタイマーを変更してプレイする人はあまりいないと思う。でも、通常のプレイでは気づきにくい、オマケ的なイベントもゲーム中には存在するのだ。その中から特別に、年末に起こる2つのイベントを紹介するぞ。

X'masには…

クリスマスイブのイベントは、やっぱりちょっとロマンチック。クリスマスツリーを前にして、彼女とプレゼントを交換したり、子供の頃の思い出を、語り合ったりすることができるのだ。12月24日は、少し夜更かししてみよう。



▲彼女からのクリスマスプレゼント。気になる中身は……？

大晦日には…

1年の最後の日、大晦日にもやっぱりイベントが。おせち料理の準備をしたり、年越しソバを食べる涼子ちゃんの姿を見ることができるぞ。元日には、左のような振袖姿の彼女と初詣でに行くことができるかも？



▲エプロン姿でおせちの準備？こんな家庭的な涼子ちゃんも。



◀静かに響く除夜の鐘を、彼女と一緒に…のハズが……。

彼女の交友関係を知れば、同居生活をさらに楽しめる！

親友、ライバルetc…彼女の会話に要注意

涼子ちゃんとの同居生活にポイントを置いたソフトだけに、主に登場するのは主人公と涼子ちゃんの2人。でも、やっぱりそれだけじゃ少しさみしいよね。そこで登場してくるのが彼女の親友、りえちゃん。彼女が家に遊びに来るイベントも用意されているのだ。

他にも、画面には出てこないけどクラスメイトやテニス部の仲間などが、涼子ちゃんとの会話に登場してくる。中にはけっこう重要な役柄を持ったキャラもいるので、なにげない会話シーンにも注意したほうがいいぞ。



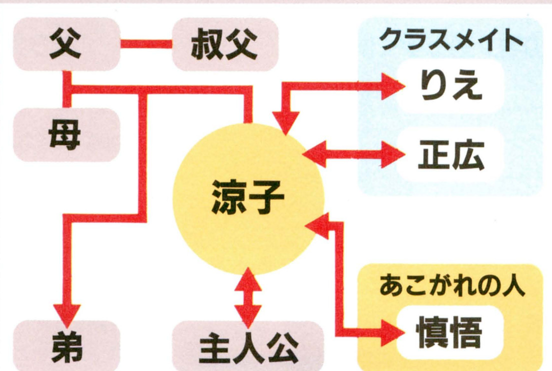
▶これが涼子ちゃんの親友、りえちゃん。2人の家に遊びに来ることもあるらしい!?

知るとトクする？　涼子ちゃん人物相関図

涼子ちゃんを取り巻く人物たちのうち、現時点で明かされているのは主人公を除いて7人。

彼女の両親と弟は現在ニューヨークに在住しており、母親は日本に1人で残った涼子ちゃんをいつも心配しているようだ。

クラスメイトのりえ、正広の2人も彼女の良き理解者。特に、積極的なりえちゃんは涼子ちゃんの悩みをいつも聞いてあげている、まさに親友の間柄なのだ。2人の相談の中では、涼子ちゃんのあこがれている慎悟君についてのことも多いらしい。





美しきオープニングヴィジュアルを見よ！

セガが満を待して放つS・RPG大作！

テラ ファンタスティカ

Terra Phantastica™

ケタ違いのスケールで描かれる壮厳な物語と重厚な世界観、その一部を大紹介！

SATURN	S・RPG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●セガ	●発売日 12月27日予定	●5,800円

先月号に続き、序盤のステージを紹介！

幼くして大公となったアレクシスⅡ世。左に紹介しているオープニングムービーでは、そのあたりの経緯が美しいヴィジュアルを駆使して描かれている。しかし、オープニングが終了した時に、プレイヤーを待ち受けているのは戦闘につぐ戦闘。戦いの合間には国務会議などが挿入されるが、基本は戦闘シーンとなっている。というわけで、今月も先月号に続き、戦闘フィールドを大公開。ゲーム序盤のクライマックスともいえる第3章の前半までを一挙に紹介してしまおう。それぞれのマップには大きな特徴があり、プレイヤーを飽きさせない構成になっているぞ。

第1章 魔軍の侵攻 → 第2章 大公の心の中へ → 第3章 ヴェルシェンの解放

Ⅰ 魔軍を退けろ

ランザー海峡戦（北方戦役終了）

先月号で紹介した3ステージとこのステージが第1章となる。海岸付近は沿岸の船から攻撃を受けるので、注意が必要。ここでは、ネレイド（マーメイドの幼生）のチューニーが仲間に。





▲2人のボスのうち1人を倒せば、ステージクリア。
◀北の海まで一緒に行くことになったチューニー。

Ⅱ 大公アレクシスⅡ世を救え

夢魔リディスとの戦い

原因不明の病に倒れたアレクシス。その命を救うために、主人公たちは彼の心の中に潜入する。第2章の戦闘はここだけ。アレクシスの救出に成功すると、夢魔リディスから謎の話を聞かされる。





▲さまざまな悩みを抱え、荒れ果ててしまった大公の心。
▶「多彩にして無色なる方」とは果たして誰なのだろうか。

新たに明らかになったシステム！

「癒しの場」を上手く使え！

戦闘マップ上に存在する△印の場所が癒しの場。この回復ポイントの上に止まっていれば、次のターン開始時に、SPおよびMPが回復する。この癒しの場を上手く利用して、戦闘を有利に進めるのだ。

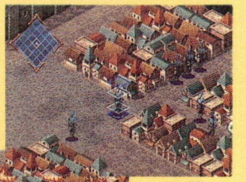




▲◀1つの癒しの場には当然ながら、1つの部隊しか止まれないぞ。

「クラスビュー」で敵を発見！

指揮官キャラクターは、人間の瞳、太陽の瞳、月の瞳のいずれかのクラスビューを必ず持っている。このクラスビューによって、見える敵、見えない敵が存在するので、注意しながら戦う必要があるぞ。





▲◀見えない敵は隣接することで、初めて視認することができる。



NEW SOFT DISPLAY

Ⅲ ヴェルシェンの解放



第1章、第2章にくらべ、戦闘回数も多くなり、敵もかなり手強くなるのがこの第3章だ。今回紹介するのは、その第3章の前半部分だが、それでも3回の戦闘が行われる。それぞれ山岳地帯、市街地、平野という特徴的な地形なので、プレイヤーが苦しむことは間違いないだろう。敵も一気にレベルアップ。クラスビューを利用しないと見えない敵など、一筋縄ではいかない敵が次々と登場するぞ。

アロマ軍と協力せよ！

1 ヴェルシェン解放作戦開始

魔軍の手に落ちたヴェルシェン公国。そのヴェルシェン公国奪還のため、皇帝は第2次大同盟を宣言する。作戦は、アロマ軍が北から、帝国軍と主人公率いるマイス軍は南からヴェルシェンの首都ラ・グロリューズに進軍するというもの。しかし、マイス軍は、第1次大同盟の際に出兵しなかったアロマ軍に不審感を抱く。



◀再び皇帝から勅令が下り、戦いへと赴くことになる。



▲アロマ軍が出兵しなかった第1次大同盟の際の戦いで、アレクシスの父であり、先の国王でもあるアレクシスⅠ世は命を落とした。

四魔将の1人、ベツァール現れる！

2 ソワーニュの森での戦い

進軍を開始したマイス軍は、この作戦で初めての戦闘を行うことになる。月の瞳を持つキャラになら、マップ内に隠されているボーフォン研究所を発見可能。そこで、おぞましき秘密を聞かされることになる。



▲軽業師ドーラが仲間になるぞ。
◀高低差が激しく移動は困難だ。

ゴブリン王を倒せ！

3 ヴェルシェン首都攻防戦

ついに帝国軍とマイス軍は、ラ・グロリューズに到着。しかし、アロマ軍は予想通り出兵していなかった。ここで主人公たちマイス軍は、街に火を放つなど悪逆非道の限りをつくすゴブリン王ガディングと三たび対決。ついに雌雄を決することになる。



▲障害物が多く、移動範囲が限定される。
◀街に放たれた業火は、神殿の涙・雨の力を使い消火する。

アロマ軍を討伐せよ！

4 リオラを目指せ！

作戦に参加しなかったアロマ軍が、マイスとアロマが支配権を争っているリオラに進軍中であることが明らかになった。そのアロマ軍を討伐するため、マイス軍はリオラへ向けて軍を進める。しかし、リオラはすでに占領されたとの報が主人公の元に届く。



▲▶アロマ軍の裏切りにより、帝国軍とマイス軍は、ラ・グロリューズから一時撤退をすることになる。

謎の村を調査せよ！

5 空に浮かぶ島ラカンカでの戦い

アロマ軍討伐のため、リオラに軍を進めるマイス軍の前に、空中に浮かぶ謎の島が出現。マイス軍は、この島を調査するため上陸を開始する。このステージでの、クリア条件は2つ。1つは、村の探索。この探索中にイベントが発生し、敵が出現する。2つ目の条件は、この敵を全滅させることだ。探索中のイベントには、ソワーニュの森で出会った四魔将の1人ベツァールが登場。ラカンカは、彼の実験のための研究所だということが判明する。しかし、またもやベツァールはマイス軍の前から姿を消す。



▲◀マップ中央にそびえ立つ怪しいドーム。その実態は、ベツァールの研究所だ。



ASSAULT SUIT

LEYNOS 2

重装機兵レイノス2

SATURN　ACT+STG　前回紹介 '96年8月号
前評判　読者★★★☆☆　業者★★★☆☆
●メサイヤ　●発売日 '97年2月予定　●価格未定

読者待望のゲーム『重装機兵レイノス2』の新情報を入手！今回は、明らかになったゲームシステムとステージを大紹介!!



メガドライブで人気を博した超硬派アクションSTGがサターンに登場!!

リアルな世界観がプレイヤーに好評の、メサイヤの『重装機兵』シリーズ。硬派なゲーム内容で知られるこのシリーズ最新作の『～レイノス2』が、いよいよサターンに登場する。各ミッションをクリアするごとに操作できる機体が増えていったり、さらにはその機体を細かくセッティングできるようになっているなど、サターンならではのアレンジが随所に追加されている。さらに前作までと同様に、プレイヤーの戦闘成績によって使えるようになる武器の数が、全部で20～30種類も用意されている点も見逃せない。

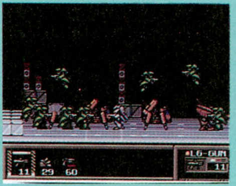


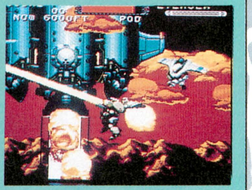
▲操作できる機体は最大8体。この数も、プレイヤーの成績しだいで増減するのだ。

メサイヤの『重装機兵』シリーズとは？

『重装機兵』シリーズは、'90年に発売されたメガドライブ版『～レイノス』から始まった。そのゲーム内容が多くのプレイヤーに評価され、その後の'92年にはSFCで『～ヴァルケン』も発売された。このシリーズの特徴は難易度が高いことだが、決して理不尽な難しさではない。緻密な戦略で戦いに臨めば、必ず突破口が開けるようになっているのだ。

▼『～レイノス』は、中古で見つけることも困難だ……。





▲『～レイノス』のパワーアップ版、SFC『～ヴァルケン』。

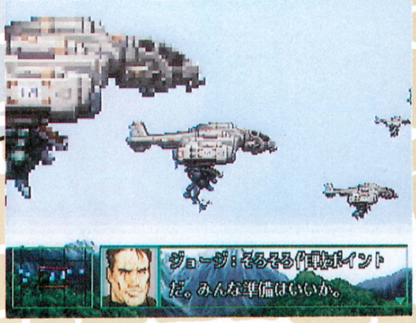


◀とにかく攻撃すればいいというわけではない。ターゲットとなる敵に合わせて武器を選択するのだ!!

さまざまな武器を駆使しながら過酷なミッションをクリアせよ

ゲームはおなじみの横スクロール型。基本的に、ミッションが進むほど任務は困難になってくるが、ゲームレベルはプレイヤーの技量によって上下するようにもなっている。また、武器にはレーザー系やミサイル系などの属性があるので、これらを把握し、一番効率的な攻撃をするよう心がけよう。

主人公の所属する部隊の通称は「12特機」。命令違反など、何かと問題を起こすがその腕は超一流という連中だ。通常の部隊では遂行困難な作戦を、専門で受け持つ特殊部隊なのだ。



カイル・クライバー



このゲームの主人公で、軍の中でも屈指のアサルトスーツ乗り。正義感は強いが、たびたび問題を起こすので要注意人物とされている。

第12特別機甲部隊に所属する4人のメンバー



部隊の紅一点。みずから志願して12特機に入った変わり者だが、その腕は超一流。

マリア・トパーズ



とにかく軽い性格で、お調子者。しかし、いざという時には頼りになる隊員だ。

エディー・グレイン

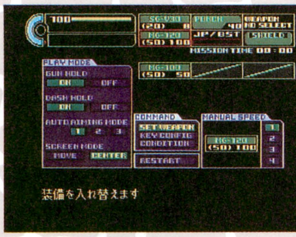


戦闘好きで、乱暴で無鉄砲。数々の問題を起こし、たどりついたのがこの12特機。

ドルフ・バートン

新システムの搭載で戦闘のバリエーションが大幅にアップ!!

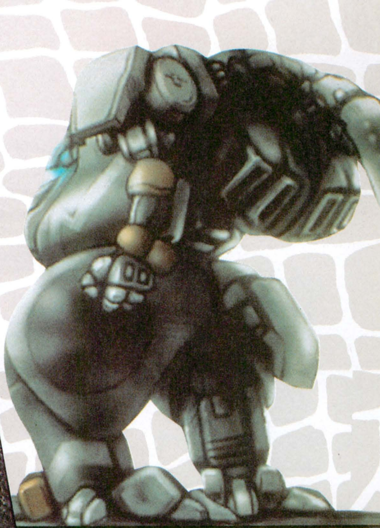
アサルトスーツの操作には、コントローラーのボタンをほとんどすべて使うことになる。しかし数々の新システムの導入により、初心者でも簡単にアサルトスーツを操作することができるのだ。ここでは、そんな新システムの一部を紹介していこう。





▲一見複雑そうに思える操作も、新システムのおかげで至極簡単！　初心者も大安心!!

◀もちろん、各ボタンの配置はプレイヤーが独自に設定できる。



武器の射程距離変化を再現!!
バリアブルシューティングレンジシステム

選択した武器に設定された射程距離によって、画面が拡大縮小する。射程距離が長い武器ほど、より広い範囲を見渡しながら攻撃できる。逆に射程距離が短い時は、周囲の敵が見えにくくなるので注意が必要だ。

長距離射程なら



ズーム・アウト!!

近距離射程なら

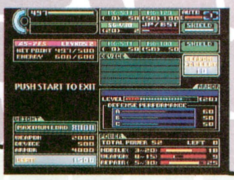


ズーム・イン!!

素早く武器をセレクト!!
ダイレクトアタックシステム

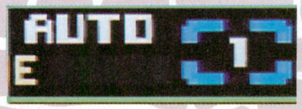


武器を選択するさい、割り当てたボタンを押すことで直接武器を変更できる。素早く、そして確実な武器変更ができるようになった。



自動的に敵をロックオン!!
オートエイミングシステム

攻撃ボタンを押せば、自動的に敵をロックして攻撃できる。機体の操作に集中できるので、初心者にはありがたいシステムだ。ただし動きの早い敵など、ロックの効かない敵もいる。このような時はこのシステムをオフにしたマニュアルモードで対処しよう。もちろん、常時オフにして狙った敵だけを倒すことも可能。状況に応じて使い分けよう。



▲オートエイミングをONにすると、表示が「AUTO」に変化する。



変化に富んだステージ構成

戦闘は森林地帯や山岳地帯、宇宙コロニーなどさまざまな場所で行われる。また、アサルトファイツトーナメントというイベントミッションも用意されている。これに優勝するとヴァルケンが……？



MISSION 1
森林地帯

ここからすべてが始まる。敵の攻撃はそれほど厳しくないが、この面のボス、ゾウガメには心してかかること!!



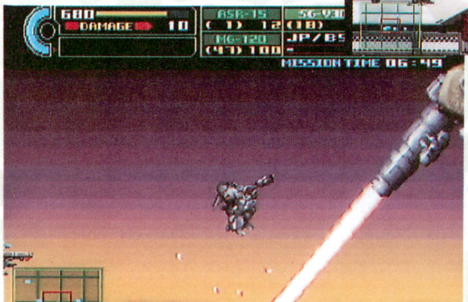
▲空中にいる敵は、バーナーで飛びながら近距離射程の武器で一気にかたづけよう。

◀巨大な敵、開発コードNN-3型・バラムス。通称ゾウガメがこのステージのボス。

MISSION 2
山岳地帯〜敵前線基地

落石の多い山岳地帯。このステージで特徴的なのは、巨大なレーザー砲だ。しかし、これを破壊しても終わりではない。この先には、ステージのボスが潜む敵の前線基地があるのだ!!





▲倒しても倒しても、ザコがわいて出る敵の前線基地。狙いはボス一点!!

◀極太レーザーの発射前にはカウントダウンが。タイミングよく避けろ!!

スペシャル企画

イラスト大賞開催

今世紀最大の注目作にみんなの熱い思いをぶつけようぜ!!

Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフティ

SATURN	SLG	前回紹介 '96年11月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●NECインターチャネル	●発売日未定	●価格未定
INTERFACE 備考		

お気に入りの女の子を描いて本誌まで送ろう!

今一番ホットな話題作『センチメンタルグラフティ』のイラストコンテストを開催!! ゲームに登場する12人の女の子を題材にして送ってくれ。審査委員は、ゲームの制作に携わるNECインターチャネルの多部田俊雄氏、マーカスの窪田正義氏、イラストレーターの甲斐智久氏が担当。また大賞受賞者には豪華なプレゼントを贈呈するぞ。

応募方法

官製ハガキ（もしくは封書）にあなたの作品と、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上お送り下さい。締め切りは2月20日(当日消印有効)。

あて先：〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃SEGAEX編集部『センチメンタルグラフティ』イラスト係



▲1人でいるのが好きなタイプで、旅行と星を見るのが趣味。一般常識にとらわれない行動派。



▼アーティストを目指し、バンドでボーカルとギターを担当している。気が強い性格。



▶流行っているものが大好きなミーハー娘。好奇心旺盛で、いろんなことにチャレンジする。



▼チェロ演奏が得意なオシャレな女の子。ハッキリものを言うタイプで、あか抜けた性格。

12人の女の子と冬の思い出づくり

今回、冬のイメージイラストで紹介している12人は、昔、主人公が転校を繰り返して、知り合った女の子たち。彼女たちは日本全国に点在し、主人公とのエピソードで伝えられなかった〝せつない〟思いを胸に秘めて主人公を待っている。そこでキミは、1年間にアルバイトをしながら旅費を稼ぎ、全国を旅して彼女たちとコミュニケーションをとって進行していく。



永倉えみる
宮城県

▲「えみる語」なる独自のイントネーションや語尾の異なる言葉を使う、天真爛漫な女の子。



山本るりか
愛知県

▶カラッとした明るい性格で、いわゆる現代っ子。面白そうなことならなんでも首を突っ込む。



森井夏穂
大阪府

▲陸上部に所属し、インターハイ出場の経験を持つスポーツ少女。がんばり屋さん。



綾崎若菜
京都府

▼古風なイメージの大和撫子タイプで、弓道部に所属している。話し方や物腰がやわらかい。



杉原真奈美
香川県

▼体が弱く、人と話すことが苦手なタイプ。自然をこよなく愛し、感性がとても豊か。



安達妙子
青森県

▼世話好きで、とっても家庭的な女の子。一生懸命さが裏目に出て、口うるさい印象が……



保坂美由紀
石川県

◀実家が呉服屋という彼女は、卓越した色彩感覚の持ち主。真面目な性格のため、勉強中心の毎日を送っているようにみられがち。



沢渡ほのか
北海道

▲温厚な性格で、同性から慕われるタイプ。同年代の男の子と話すのがちょっと苦手で、ファザコンの傾向があり。

ボイスチャレンジャー中間報告

このゲームのヒロイン役6人を、一般から募集する企画「ボイスチャレンジャー」。現在行っている審査の様子を、プロデューサー多部田氏に聞いてみた。「応募の出だしが遅く、関係者一同を超心細くさせたボイジャーでしたが、締め切り1週間前になってから来るわ来るわ封筒の山。最終的に1428通もの応募があり、審査の結果20名が、'97年1月の最終オーディションへと駒を進めることになりました。演技、容姿共に際だつ新人たちにご期待下さい。」



▲12名の内、6名の声優はすでに青二プロダクションの協力の元、決定済み。

ご応募お待ちしております!!



SATURN	RCG	前回紹介	'97年1月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★☆☆	
●セガ	●発売日 1月24日	●5,800円	
INTERFACE/備考	X-BAND対応		

200マイルオーバーで激走するストックカーレースゲーム『デイトナUSA』が、装いも新たに帰ってきた！ ニューコースや通信対戦機能などの新要素の魅力に迫ってみよう。

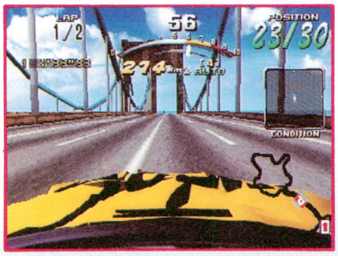
GENTLEMEN START YOUR ENGINES!!

夢の2P同時対戦も可能に!

前作から1年半、数々の新要素を満載して生まれ変わった『サーキットエディション』。プレイヤーカーが8台から選択できる、2P同時対戦が可能になったなど、前作でのユーザーの要望が確実に反映された仕上がりになっている。また、初級～上級の3コースに加え、新たに2つの新コースが用意されている点も見逃せない。もちろん、『デイトナ』の最大の魅力である〝地をはうようなスピード感〟も完全再現されているぞ。開発にあのセガサターン版『セガラリー』の精鋭メンバーが参加したということからも、その完成度の高さは保証済みであろう。

続編としながらも前作を上回っている『サーキットエディション』。プレイにはぜひともアナログコントローラーの使用をオススメする。





▲ウインストンカップばりの高速バトル！ スピード感こそが『デイトナ』の命だ。



▲視点変更も当然可能。クラッシュするとボンネットなど、車体にも影響が出るのだ。

前作のコースも完全再現

前作から引き継いでいる3コースは、いずれもグラフィック面でのパワーアップがなされている。ニューレコードを樹立せよ！

- 初級 **Three Seven Speedway** スリー セブン スピードウェイ
- 中級 **Dinosaur Canyon** ダイナソア キャニオン
- 上級 **Sea Side Street Galaxy** シーサイド ストリート ギャラクシー

新たに加わった新コース2つをチェック！



National Park Speedway
ナショナル パーク スピードウェイ

コース脇を走るジェットコースターが楽しい高速サーキット。ただし、2コーナーのシケインには要注意。

コースレイアウト

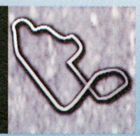




Desert City
デザート シティ

タイトなコーナーの目立つテクニカルコース。ダート部分は乗り上げるとかなりのタイムロスとなる。

コースレイアウト



SELECT YOUR MACHINE!!

8台のマシンから愛車を選択せよ

前作では2台しかなかったプレイヤーカーだが、この『サーキットエディション』では8台の中から選べるようになっている。各マシンにはそれぞれ「GRIP(タイヤが路面を捕らえる力)」、「ACCELERATION(加速性能)」、「MAXSPEED(最高速度)」などのパラメータが設定されている。最高速重視型、加速重視型といった性格づけがされているので、好みやコースの性質を考慮してマシンを選択しよう。



▲さらにATとMTのミッションの選択が可能。初心者ほどマニュアルに慣れたい。

NETWORK BATTLE!!

通信ケーブルでフルサイズ画面の2P対戦が実現!

この『サーキットエディション』の最大の魅力、それは対戦モードの充実だ。上下画面分割方式による2P同時対戦が可能になっただけでなく、サターンモデムを使ってのX-Band通信対戦もできる。おまけに、モニターとサターンとソフトがそれぞれ2組あれば、通信ケーブルを使って対戦することも可能。上下分割ではなく、フルサイズ画面での対戦はアーケードの興奮そのままだ。



上下分割でデッドヒート!

◀上下分割画面は最初とまどうかもしれないが、慣れてしまえばほとんど気にならない。コースのポイントとなる場所で、視点切り替えをうまく利用して走るのがコツだ。

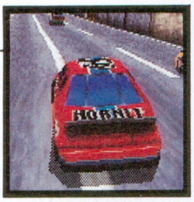
ケーブル使用でフル画面!!



▶通信ケーブル使用のメリットはなんといってもフルサイズ画面の大迫力。アーケードさながらの興奮が家庭で楽しめるなら、これのためにサターンとモニターをもう1台買ってもいい!?

HORNET(ホーネット)





前作でも登場したホーネット。全体にバランスのとれたマシンで、初心者にオススメ。カラーリングはブルーからレッドへ変更されている。

GRIP	★★★
ACCELERATION	★★★
MAXSPEED	★★

GALLOP(ギャロップ)



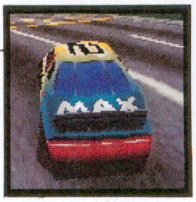


スペック上はホーネットと同じ性能を持つギャロップ。細かな点で違いはあるものの、扱いやすさという点では信頼できるマシンと言える。

GRIP	★★★
ACCELERATION	★★★
MAXSPEED	★★

MAX(マックス)



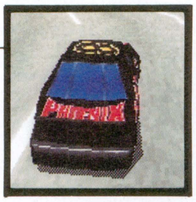


最高速は低いが抜群の加速性能を誇るマシン。グリップのよさと組み合わされて、芝生やダートをものともしない走行性能を見せてくれる。

GRIP	★★★★★
ACCELERATION	★★★★★
MAXSPEED	★

PHOENIX(フェニックス)





加速、最高速ともに優れているが、あまりのグリップの低さがフェニックスを上級者向けにしている。このマシンを扱えれば一人前だ。

GRIP	★
ACCELERATION	★★★★★
MAXSPEED	★★★★★

ORIOLE(オリオール)



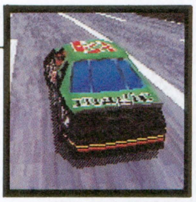


イエローのボディが鮮やかなマシン。グリップが多少低いこと以外はそこそこの性能を持つ。まっすぐは早いが曲がらないアメ車的なクルマ。

GRIP	★★
ACCELERATION	★★★★
MAXSPEED	★★★★

MAGIC(マジック)



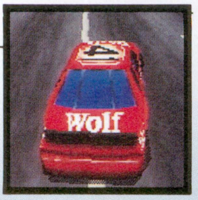


バランスのとれたスペックの通り、かなり扱いやすさを感じさせるマシン。初心者には向いているが、上級者には物足りないかも。

GRIP	★★★
ACCELERATION	★★
MAXSPEED	★★★

WOLF(ウルフ)





コーナーリング時の挙動が安定しており、コントローラブルな印象を受けるマシン。最高速は低いので、高速サーキットには向いていない。

GRIP	★★★★
ACCELERATION	★★★★★
MAXSPEED	★

BALANCE(バランス)





加速は悪いが、一度スピードに乗ってしまえばかなりのタイムを叩き出せるマシン。テクニカルなサーキットでは最高速にすら届かないかも。

GRIP	★★★★★
ACCELERATION	★
MAXSPEED	★★★★

対戦格闘ゲーム並みの豊富な攻撃方法を大紹介!!



ダイナマイト刑事

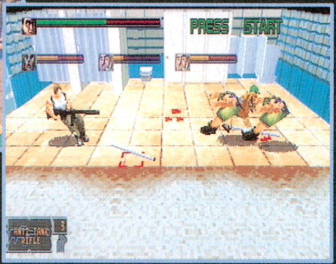
SEGA™

SATURN	ACT	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★☆
●セガ	●発売日'97年1月24日	●5,800円
INTER FACE/備考		

このゲーム最大の魅力はキャラクターが使う技の豊富さだ。その多彩な技のコマンドを今月は一気に紹介してしまうぞ！



多彩なアクションに注目だ!!



横スクロールポリゴンアクションゲーム『ダイナマイト刑事』。このゲームには、さまざまな魅力が存在しているが、その最大のものといえば、キャラクターの多彩なアクションだろう。パンチ、キック、ジャンプボタンの組み合わせでさまざまな通常攻撃が出せるほか、相手をつかんでからコマンドを入力すれば投げ技を使うこともできるのだ。今月は主人公の２人が使用できる技の数々を紹介してしまおう。ここに紹介しているもの以外にも数多くの技が用意されているので、いろいろな操作を試してみるといいぞ。



さまざまな技を駆使して敵を倒せ！

プレイヤーキャラが使用できる技は、右の表組の通り。これだけでもかなりの数だが、これがすべてではない。方向キーと３つのボタンの組み合わせをちょっと変えるだけで、まったく別の技を出すこともできる。ここに挙げた３つの技はその一例。特につかみ攻撃はバリエーションが豊かだ。



▲つかんだらさまざまなコマンドを試してみよう。



金的蹴り
方向キーを短く前に入れK

▲最後のKを押さなければ、クイックフォワードになる。



アッパージャンプ
P+J

▲使い勝手は良くないが、見た目が派手。



空中コンボを狙え!

▲『VF』シリーズの技と同じでここからの連係が大事だ。



弧円落
つかんでJ、P

		技　名	コマンド
通常攻撃	方向キー↑または↓以外	ジャブ	P
		ストレート	PP
		ストレート	PPP
		回転かかと落とし	PPPK
		跳び後ろ回し蹴り	PPPPK
		ダッシュアッパー	Pためて離す
		前蹴り（1P）　右前蹴り（2P）	K
		前回し蹴り（1P）　左前蹴り（2P）	KK
		後ろ回し蹴り	KKK
		ボディー（パンチ）（1P）　パワーパンチ（2P）	KKP
		サマーソルトキック	Kためて離す
	方向キー↑または↓	ジャブ	P
		フック	PP
		アッパー	PPP
		足払い	PPK
		ニーキック	PPPK
		前蹴り	K
		前蹴り	KK
		前蹴り	KKK
		両拳振り上げ	KKP
	ジャンプ中	殴り降ろし	P
		両拳降ろし	P押しっぱなし
		斜めキック	K
		ダブル回転かかと落とし（1P）　スクリューキック（2P）	K押しっぱなし
		エルボードロップ	方向キー↓＋P
		ニードロップ	方向キー↓＋K
緊急回避		スピニングアタック	P+K+J
つかみ攻撃		ジャイアントスイング	PKP or PPKP or PPKKP
		ジャーマンスープレックス	PKKK or PPKKK

※文中、表中のP、K、Jは、それぞれパンチ、キック、ジャンプボタンのことです。

ザコキャラからボスキャラまで個性的な敵が刑事(デカ)を待ち受ける!!

このゲームの敵キャラクターは、ビルを占拠したテロリストという設定だ。その目的は、パーティーに出席している大統領の娘を誘拐すること。主人公の行く手に現れるこのテロリストたちは、それぞれが特徴的な攻撃を仕掛けてくる。ステージの最後に待ち受けているボスキャラだけでなく、ザコキャラでさえさまざまな技で攻撃してくるのだ。



▲敵キャラクターのアクションも多彩。武器やつかみ攻撃を使ってくる敵も登場する。





▶テロリストのボス、ウルフ＝ホンゴウ。ブルースたちをどこで待ち受けているのか!?

STAGE 1 コマンドの練習に最適なザコたち

このステージに登場する敵は、ゲームの序盤ということもあり弱い奴ばかり！　こいつらを使って技のコマンド入力の練習をしてしまおう。しかし、通路に登場する格闘家は、素早い動きでプレイヤーを攻撃してくるため、かなり手強い。その素早い動きに翻弄されないようにしよう。STAGE 1最後の舞台は、エレベーターホール。ボスのバイカーは、つかめないので注意！



グルーピー!

◀最初に出会う強敵。動きが素早くトリッキーな技も使ってくる。

格闘家!



▲条件によっては通路で出会う格闘家。今までのザコとは比較にならない強さだぞ。

バイカー!!



▶STAGE1のボス。ヒップアタックなど威力のある技を使う。時には避けるのも必要だ。

武器を持っている敵を先にやっつけろ！

次々と登場する敵キャラクターの中には、武器を持っている奴もいる。同時に多くの敵が出てきた場合は、そいつを最初に倒そう。そうすれば、遠くから狙撃される心配がなくなるだけでなく、その武器を奪い、自分の攻撃力を一気に増すこともできる。ピストルは弾丸をストックできるので、必ず奪うこと。敵の中には武器だけでなく、倒すと救急箱などを落とす奴もいるぞ。



◀エレベーターホールに登場するミサイルランチャー男から武器を奪い…。



◀テロリストたちに向かってブッ放す。数人の敵を一気に攻撃できて便利。

STAGE 2 パンク野郎やロボットなど妙な敵が続々登場

STAGE 1と較べると、このSTAGE2に出てくる敵は妙なキャラクターが多い。服装が奇抜な敵、そして放水車や警護ロボットといった人間以外の敵まで登場する。ほとんどの敵は武器を持っているので、それを奪うというのがポイント。対戦車ライフルやマシンガンなど強力な武器が次々と登場するので、それらを使って敵をどんどん倒していこう。

放水車&消防隊員



◀放水車が放つ水に気をつけながら、一人ずつ倒していく。

パンクス!



▶駐車場後の通路には、髪を青く染めた男が待っている。



▶シャワー室から現れる男。恥ずかしくないのか。

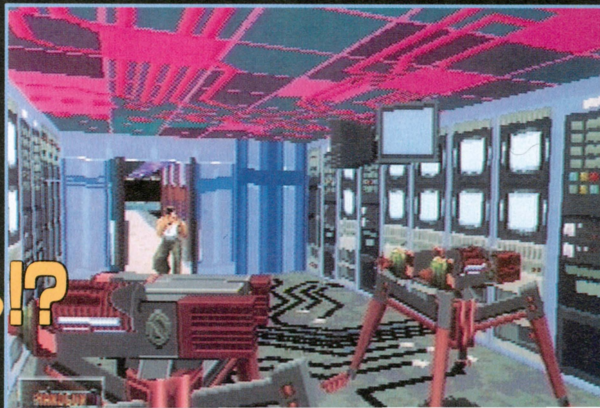
なぜパンツ一丁?



つなぎ女&白帽子女

▲シャワー室の後の通路には、2人の女戦士が待つ。

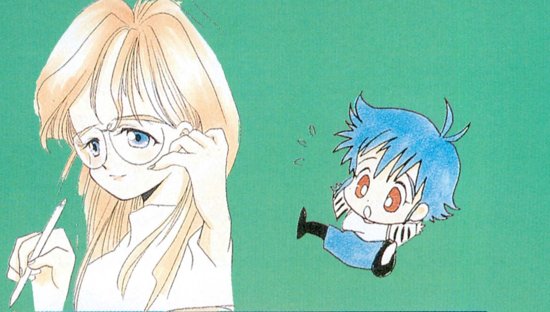
ロボット!?



▶STAGE2のボスは2体のロボット。かなり強いぞ。

'97年度、期待の声優SLG!!

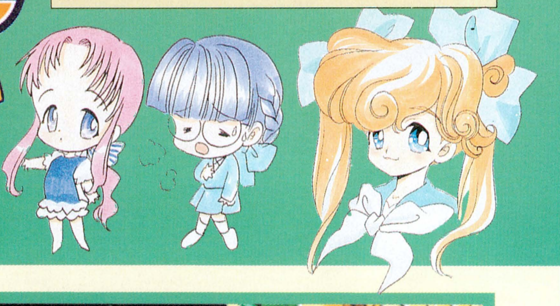




My Dream ～On Airが待てなくて～

マイ・ドリーム

SATURN	SLG	前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★☆☆	業者 ★★★☆☆
●日本クリエイト	●発売日未定	●価格未定
INTER FACE /備考	未定	



今回は最新画面を元にして、プレイの基本的な流れを解説しよう。加えて、ゲームを彩るサブキャラクターのイラストと配役も初公開だ！

ゲームシステムをチェック

このゲームでのプレイヤーの役割は、8人の声優志望の女の子を手助けする雑誌記者だ。それぞれの女の子は毎日、養成所でレッスンを受けることで、能力を成長させていく。彼女たちは養成所での行動を終えた後、各自でバイトやオーディションなどの自由行動を取る。主人公は、女の子の行動予定を見ながら、今後の予定を決めていく。その後、右のような各種イベントが発生するのだ。

メインメニューの操作

ゲーム中で毎週日曜の夜に、プレイヤーはメインメニューで各種操作を実行できる。まず8人の女の子の現在の状態を確認し、その情報を元にして、これから1週間の主人公の行動を決定する。

メインメニュー画面



▲ここでアイコンを選択して、各種コマンドを実行する。

プレイヤースケジュール



▲主人公である雑誌記者の、1週間分のスケジュールを設定する。

パラメータ画面



▲ここでは、女の子たちのパラメータや行動予定を確認できる。

情報・アイテム画面



▲プレイヤーが、現在持っているアイテムや情報を確認できる。



イベントシーン満載!!



▲上の画面は、高井綾が入院するというイベントだ。1人の女の子に起こった出来事は、他のキャラにも影響を与えることになる。



▶主人公と斎藤エリナが、ゲームセンターで楽しいひと時を過ごすイベント。このように、女の子たちと主人公とが親しくなるイベントも多い。

 ※画面は開発中のものです。

サブキャラクター大紹介

ここでは、8人のメインキャラの脇を固める個性豊かなサブキャラたちを初公開しよう。イラストと配役から、8人の女の子と彼らでどんなドラマが展開されるのか、想像してみてほしい。下に紹介した他にも、プロダクションの社長役で飯塚昭三氏、ディレクター役で目黒裕一氏、カメラマン役で高田勉氏などが出演しているぞ。

先輩声優

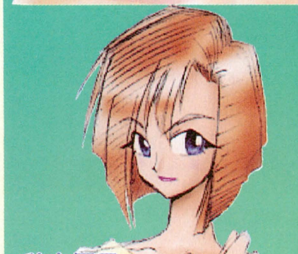
研修生として、初めて声優業界の仕事場に足を踏み入れた女の子たちを待っているのが、すでに活躍中の先輩声優たちだ。デビューしたばかりの彼女たちを優しく見守ってくれるのか、それとも「生意気な新人だ」といった感じで冷たくあしらわれるのか、とにかく彼らの言動には注目したい。



白石あかね
(キャスト:高野直子)
▲幅広く活躍するバリバリのアイドル声優、という雰囲気だ。



片桐　剛
(キャスト:陶山章央)
▲女性ファンも多そうな、ちょっと軽めの人気声優といった雰囲気だ。



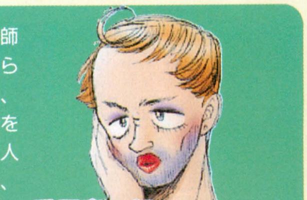
秋山優子
(キャスト:畠山美和子)
▲常に真剣に仕事に取り組む演技派タイプの声優、といった感じだろうか。



暮林貫太郎
(キャスト:若本規夫)
▲外見は、役者生活ウン十年のベテラン声優という感じだが……。

講師

8人のメインキャラが通う声優養成所の講師として登場するのが、下の3人の人物だ。彼らとはレッスンを通じて日常的に接するだけに、女の子たちの行動に影響を与えるような言動を取る機会も多いだろう。ひょっとしたら、主人公の雑誌記者が女の子にどう接すればいいか、助言してくれるかもしれない?



愛原真二郎
(キャスト:立木文彦)
▲ダンスの指導を担当。見た目どおりのオカマっぽい人なのだろうか?



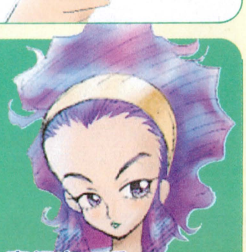
森田勇作
(キャスト:辻谷耕史)
▲演技の指導を担当。ズバリ、やる気満々の熱血タイプだ。



朝倉希理子
(キャスト:玉川紗己子)
▲歌唱の指導を担当。かなり気難しそうな人に見えるのだが……。

その他の人々

8人の女の子の前には、さまざまな人物が姿を見せる。彼らは声優を目指して努力する彼女たちの人生に、大きな影響を与えることになるのだ。ところで、下で紹介しているブン、サキ、オモ、ツジの4人はそれぞれ、彼らを演じているVAL・Projectのメンバーたちをイメージしたキャラだ!期待大!



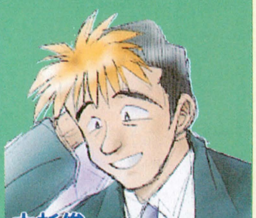
真行寺　愛
(キャスト:渕崎ゆり子)
▲8人とは、仕事上のライバルとなる女の子だ。



ガーリック・ブン
(キャスト:立木文彦)



占い師
(キャスト:野沢雅子)



大杉俊一
(キャスト:西村智博)
▲制作会社のプロデューサー。仕事先で会うことになる。



喫茶「マイド」マスター
(キャスト:青森伸)



マヨネーズ・サキ
(キャスト:玉川紗己子)



ペッパー・オモ
(キャスト:西村智博)



謎のX
(キャスト:大森章督)
▲正体不明の人物。はたして、どう登場するのか?



トマティ・ツジ
(キャスト:辻谷耕史)



吉岡宏史
(キャスト:森久保祥太郎)
▲8人の女の子たちを担当しているマネージャーだ。

現在の開発状況をチェック

おなじみ、日本クリエイト広報の伊藤栄晃さんに、『マイドリーム』の開発状況を聞いてみた。
「現在は、アフレコから上がってきた音声やビジュアル素材を加工する作業で大忙しです。システム的な部分のプログラムは完成しつつあり、開発機材上でも形になってきています。これからは、イベント部分の組み込みやバランス調整が本格的になってくるでしょうね」



◀ラジオ番組にも出演するなど、大忙しの伊藤さん。今回も、ラジオのスタジオでお話をうかがった。



サターン版の画面写真を一挙大公開!!

エーベルージュ

先月号では、2点しか紹介できなかったサターン版の画面写真をついに入手したぞ！　その美しい画面写真の数々を一気に紹介してしまおう！

SATURN		SLG		前回紹介 '97年1月号
前評判	読者 ★★★★		業者 ★★★★	
●タカラ	●発売日 '97年春予定		●価格未定	

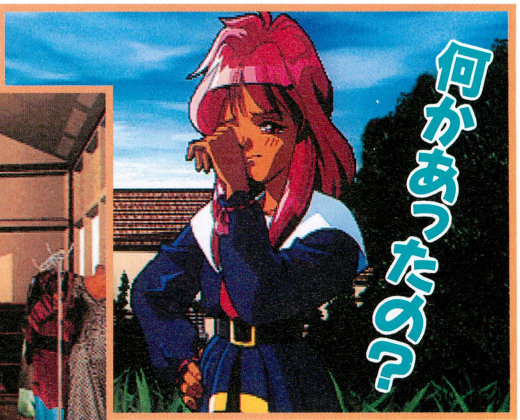
少年期は魔法学園トリフェルズが舞台だ！

前編と後編の2部構成となっている『エーベルージュ』。今回到着した画面写真はすべて、前編の始まりとなる9歳の時のものだ。舞台は、主人公たちが通う魔法学園トリフェルズ。後編となる思春期では、学園以外でのイベントも発生するが、前編となる少年期では、テストや修学旅行など学校関係のイベントが中心となっているぞ！



▲学園を離れたプライベートなひととき。キャラクターそれぞれの個性が、細かな部分にも表現されている。





◀▲少年期での友情関係が、思春期での恋愛感情に大きく影響を及ぼす。どのキャラクターをものにしたいのかを考えて、行動しなくてはならない。

3人の仲間のプロフィールを紹介！

前編に登場するキャラクターは、総勢11人。北爪宏幸氏がデザインを担当したそのキャラの中から、今回は、3人のプロフィールを紹介するぞ。

心優しい行動派 ノイシュ



主人公のルームメート。誰とでも仲良くなれる優しい性格だが、喜怒哀楽がはっきりした行動派でもある。魔法取得のためには、欠かせないキャラ。

常に明るい情報通 ネルト



話し好きで常に明るく友好的な性格、しかも、温厚でネアカ。情報通でもあり、主人公に対する女の子たちの評価を教えてくれることもある。

誇り高き努力家 スタンベルグ



主人公のライバル的存在で、成績は優秀。自惚れ屋で意地の悪いことも言うが、影では努力家。血筋に誇りを持っており、主人公に対し闘志を燃やす。



状況によってグラフィックがさまざまに変化する！

ここに紹介しているのは、すべてモリッツの写真。同じ9歳の時の写真でも、表情、そして背景が変わるだけで、これだけ印象が違ってくるのだ。主人公の行動や、ほかの女の子との関係によって、さまざまなグラフィックが楽しめるぞ。



GRANDREAD グランドレッド

SATURN	SLG	前回紹介 初登場
前評判	読者★★★☆☆	業者★★★★☆

●バンプレスト ●発売日 '97年3月予定 ●価格未定

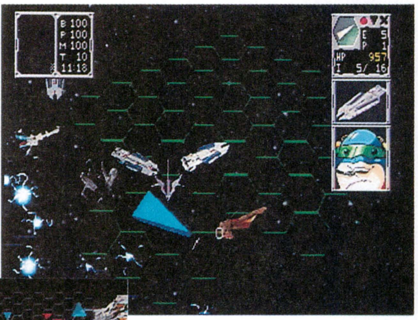


広大な宇宙空間を舞台に繰り広げられるスペースオペラ。忘れかけていた宇宙への憧憬を思い起こさせる、そんな本格派シミュレーションゲームの登場だ！

遊びやすさを追及した本格戦術級シミュレーション

初心者にもわかりやすい多彩なマップ機能

基本となるフィールドは3種類の2Dマップから選択が可能だ。戦場を一望することができるトップビュー、臨場感たっぷりのクォータービューに加え、業界初の新システム「ホフマン面」と呼ばれる潜宙艦からの視点が存在する。「ホフマン面」とは宇宙船が航空可能な2次元平面の下部に位置するフィールドのことであり、斜め上方への視点で表現されているのだ。



▶戦術マップでの移動。ユニットは前後左右上下に装甲値が存在。

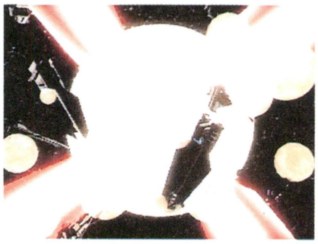


▼作戦画面ではクリア条件、注意ポイントなどを助言してくれるぞ。

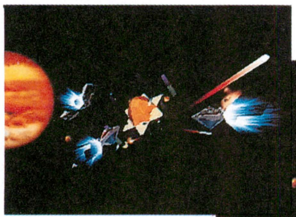


凄絶な3DバトルがCGシーンで展開

戦闘シーンはポリゴンで表示。と、書くとありきたりだが、この『グランドレッド』は一味違う。なんと戦闘ごとに視点が変化。その戦闘でのベストショットをフォーカスしてくれるのだ。



▲合計で20分を越えるCGムービーも、ストーリーの展開を盛り上げてくれるのだ。





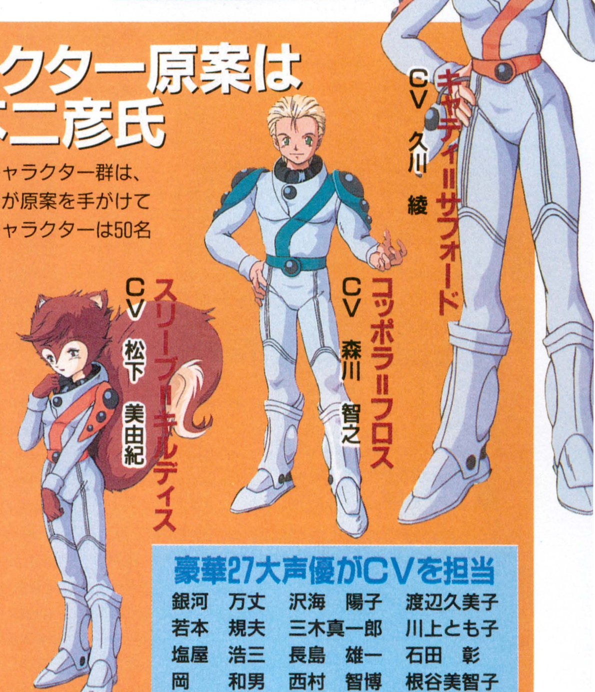
▶ポリゴンを使用した戦闘シーン。敵・味方ユニットのお互いの向きが、その攻撃力・防御力として表わされている。

キャラクター原案は細野不二彦氏

個性あふれるキャラクター群は、あの細野不二彦氏が原案を手がけている。登場するキャラクターは50名近くにもなり、その全てに実力派声優によるボイスがあてられるといったカの入りよう。

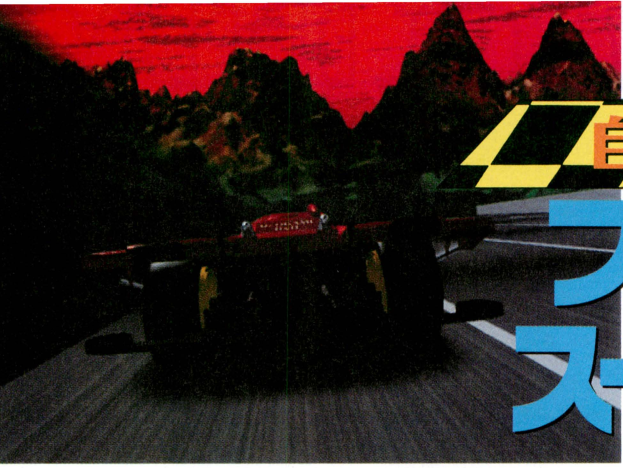
主題歌・挿入歌を唄うのは声優の今井由香さん。銀河万丈氏による力強いナレーションも展開される広大なスペースオペラは、声優ファンにはたまらない仕上がりだぞ！

戦略・戦術という堅苦しい部分でシミュレーションを敬遠しがちなプレイヤーにもお薦め。演出面でも充分に楽しませてくれる本格派シミュレーションなのだ。



豪華27大声優がCVを担当

銀河 万丈	沢海 陽子	渡辺久美子	
若本 規夫	三木真一郎	川上とも子	
塩屋 浩三	長島 雄一	石田 彰	
岡 和男	西村 智博	根谷美智子	
篠原 恵美	渡辺 美佐	緒方 恵美	
平松 晶子	大友龍三郎	檜山 修之	
青野 武	飛田 展男	(敬称略)	
中 博史	相沢 政輝		
今井 由香	柴田 秀勝		



自分だけの最速マシンを造れ!!

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

人気漫画「爆走兄弟レッツ&ゴー」を題材にしたSLG。タミヤ純正パーツを使用した豊富なデータがミニ四駆の世界をリアルに表現していく。

SATURN	SLG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★★☆	業者 ★★★★★	
●メディアクエスト	●発売日 '97年3月予定	●5,800円	

レースモードに勝ち抜き全国大会を目指せ!!

レースモードはさらに2つのモードに分かれている。まずは自分の好きなコースを選んでレースを転戦する「1Pモード」。タミヤの5レーンがモチーフのコースで、アニメ「レッツ&ゴー」に登場するキャラとのバトルが繰り広げられるのだ。「1Pモード」をクリアした後も、マルチプレイが可能な「VSモード」を使って自分のマシンをチューンナップ。サターンミニ四駆全国大会を目指して最強のマシンを造りあげよう。

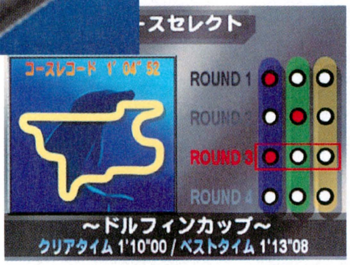


ポリゴンで描かれた白熱のレースシーン!!



◀サターンオリジナルとなるパーツも続々登場。組み合わせはなんと数億通り。

▼直線、コーナー、複合という3タイプのコースから、好きなコースを選択できる。

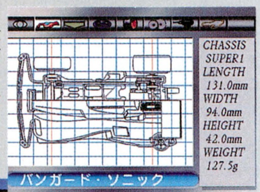


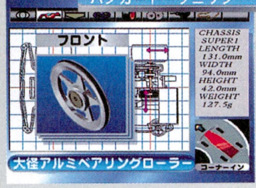
シミュレーションモードでは実車データが満載!!

マシンエディットモード

このモードでは、タミヤの純正パーツのみを使ったチューニングを行なうことができるのだ。セッティングの方法が今イチ理解できないというプレイヤーでも、基本的なレギュラーパーツをオートセッティングしてくれるガイダンス機能を利用すれば、簡単に本格的なチューニングが楽しめるぞ。

▶登場するパーツはすべて実在するタミヤ純正パーツだ。



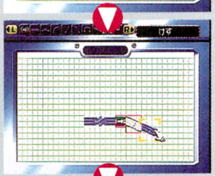


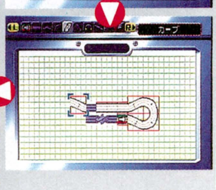
◀ガイダンス機能を使えば、パーツの性能が一目でわかる。

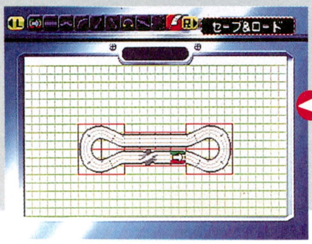
コースエディットモード

コースエディットモードは、タミヤ3レーン用のコースキットをすべてアイコンデータとして収録。現実のコース作りをそのままゲーム上で再現できるようになっている。タミヤ推奨のサンプルデータが5コースも用意されており、さらに、ここで作成したコースはタイムアタックモードでも使用可能。マシンエディットで作成したマシンを走らせることができるぞ。









烈&豪によるミニ四駆講座

基★本★編 （土屋博士）

基本編では、土屋博士による初心者向けのレクチャーが用意されている。工具の使い方から、基本パーツの役割にいたるまでわかりやすく説明してくれるのだ。この基本編で、ミニ四駆の組み立て工程をマスターしよう。

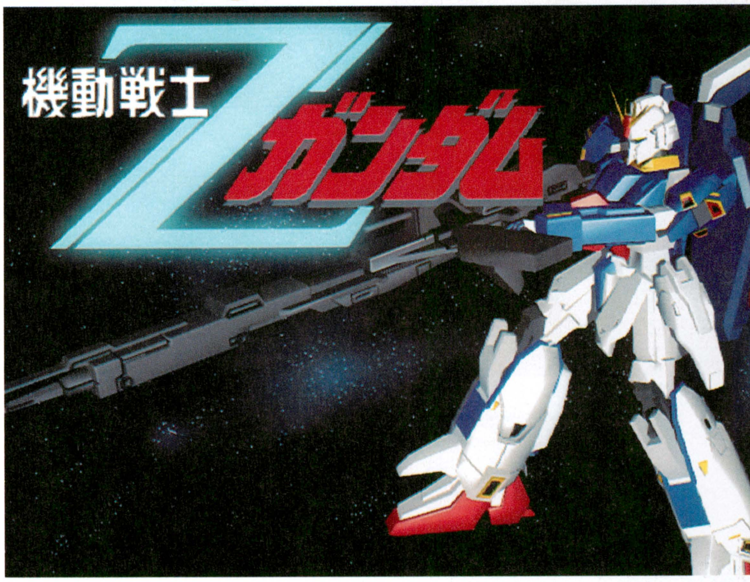


応★用★編 （烈&豪）

応用編の講師は烈&豪。最速マシンを目指すためには必要不可欠となる2種類のチューニング方法を、烈と豪がそれぞれ分担する。トルク重視かスピード重視かの選択によって、選ぶパーツもまったく変わってしまうのだ。



機動戦士 Zガンダム 前編(仮)



洗練されたモビルスーツのデザイン、そして複雑に絡みあった人間ドラマが人気を博した「機動戦士Zガンダム」が、サターンでよみがえる。独特の世界観を完全再現しているぞ！

SATURN	STG・ACT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★★	業者 ★★★★	
●バンダイ	●発売日 '97年3月予定	●6,800円	

10年の時を越え、「Zガンダム」サターンで復活!



▲前作のシステムを基本にしながら、さまざまな点に改良が加えられた。

ファン納得の2部構成だ!

いまだに根強い人気を誇るアニメ「機動戦士ガンダム」。その続編としてTV放映された「機動戦士Zガンダム」がSTG・ACTゲームになる。その独特な世界観を忠実に再現するため、前編・後編の2作品にわけて発売。前作『機動戦士ガンダム』で好評だったアニメデモが大幅に増えているぞ。

原作の世界観を完全再現!

「Zガンダム」に登場するモビルスーツ（以下MS）の特徴である360°マルチスクリーンを完全再現。敵のMSがすべての角度から襲いかかる。



▲戦闘シーンの前に挿入される演出。アニメと同じ声優がボイスを担当。



ロックオンシステムが進化したぞ!

前作のロックオンシステムは、一定時間ためた後にロックオンを開始していたので、タメている間は攻撃ができなかった。しかし今作では、ロックオンボタンを押した瞬間から敵を捕捉。その後、攻撃用ボタンを押すとロックオンしている相手を攻撃する。爽快感が倍増しているぞ。





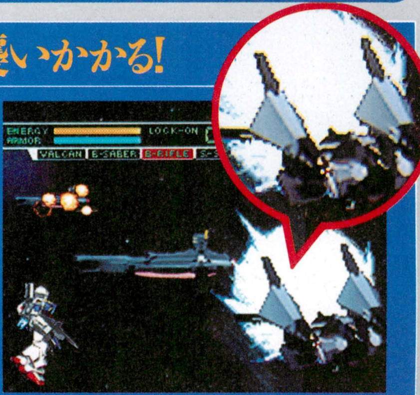
▲コンソールパネルの中の数値が0になるまでロックオンすることが可能。◀序盤の自機はガンダムMK-IIだ。

MS、MAが変形して襲いかかる!

「Zガンダム」に登場するMS・MA（モビルアーマー）の最大の特徴、変形も再現している。変形前、変形後で攻撃方法が違うほか、移動スピードも大きく異なっているのだ。



◀1つの敵に対し、2つの対処法を考えなくてはならない。



▲人型の時はMS、戦闘機型の時はMAと種別が変化する敵もいる。当然攻撃方法はまったく違う。



ファイティング　イリュージョン

Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX 翔

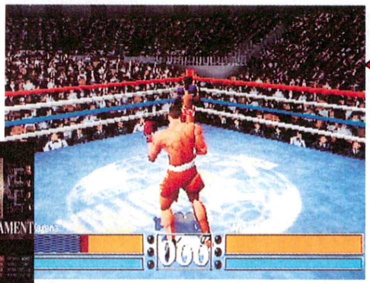
PS用ソフトとして発売されたFTGが、サターンに移植される。サターンだけのオリジナル要素も加わっているぞ！

SATURN	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★★	業者 ★★★	
●エクシング	●発売日 '97年1月予定	●5,800円	

格闘技マニア待望のFTGがついに移植決定!!

No.1格闘技「K-1」を完全ゲーム化！

打撃系格闘技のトップを決める「K-1」。その人気の「K-1」の魅力を余すところなく再現していた「FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX」がサターンに移植される。基本的には、ＰＳ版が元になっているが、キャンセル技が採用されているなど、サターン版だけの要素もプラスされているぞ。



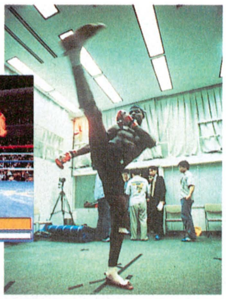


◀▲ゲームモードは全部で５種類。「K-1」ならではのトーナメントモードもある。

選手の動きはモーションキャプチャーで再現！

人間の動きをデジタルデータとして取り込み、コンピューター上で再現するモーションキャプチャー。このゲームでは登場する各選手の動きを忠実に再現するため、選手本人の動きをスタジオで収録。そのため各選手が使用する技のクセまでも、完全に再現されている。K-1ファンならば、その動きだけでも一見の価値があるソフトだ。

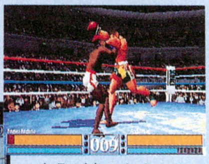




▲▶各選手の協力によって、この動きが可能に。

SATURN ORIGINAL 1　AI育成専用キャラ登場！

５つのゲームモードの中の１つＡＩ育成モード。これは、好きな選手と戦法を選択し、自分だけの戦い方をするＡＩキャラを作るモードだ。スパーリングによって選手を鍛え、強化。戦いを繰り返すことで、戦い方を覚え、どんどん強くなっていく。ＰＳ版では、登場する選手の中からしか、このＡＩ育成キャラを選択できなかったが、サターン版にはこのＡＩ育成モード専用キャラが用意されている。これで思いっきり感情移入をすることができるぞ。



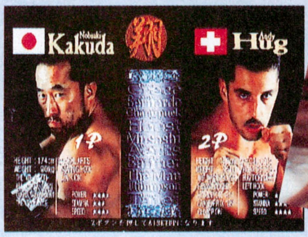


▲自分が育てたキャラにどんな戦い方をさせる？
◀次々とスパーリングをして、育てていくのだ。

SATURN ORIGINAL 2　新たに４人のK-1戦士が加わった！



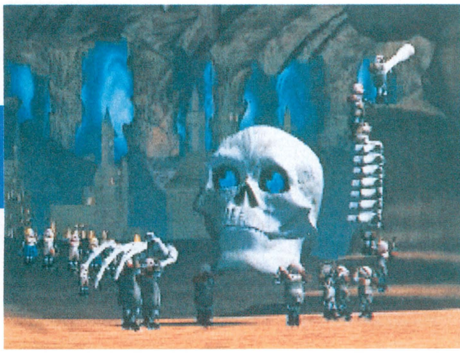
「K-1 GRANDPRIX '96」優勝のアンディ・フグや怪童ピーターアーツなど、ＰＳ版で選択できた選手は８人だったが、このサターン版では12人と増えている。新たに加わったのは、黒豹の異名をとるイギリス出身の空手使いマイケル・トンプソン、ファンの目を釘付けにする浪速男・角田信朗、打倒ムエタイの偉業を成し遂げた闘うアーティスト金泰泳、キックのタイソンと呼ばれるスタン・ザ・マンの４人。４人ともファン待望の登場だ。ちなみにＰＳ版には隠しキャラクターが存在したが、サターン版ではどうなるのだろうか。気になるところだ。



▶それぞれに個性があるので、選手によって戦法を変えよう。



栄冠を勝ち取れ!!

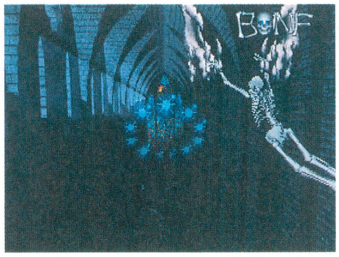


mr.BONES ミスター・ボーンズ

新発想 スカルアクション！

SATURN ACT 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★★☆
●セガ ●発売日 未定 ●価格未定

いまだかつてない「ガイ骨」を主人公にした斬新なアクションゲーム、それがこの『ミスター・ボーンズ』だ。みずからの骨を飛ばして攻撃したり、地形に合わせて体の構造を変化させたりと、「ガイ骨」という意外なキャラクターを活かしたアクションが楽しめる。しかもそのグラフィックには、圧倒的な量のパターンが用意され、従来のゲームでは考えられないリアルな動きを可能にしているのだ。システム面にも注目。サターンの持つ動画描写機能をフル活用し、スーパーインポーズ機能によりムービー画面とゲーム画面を見事に合体。プロデューサーには『エコ・ザ・ドルフィン』を手がけた人物を起用するなど、あらゆる面で目の離せないゲームになりそうだ。

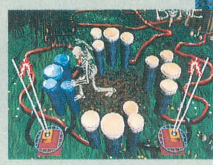

▲ガイ骨ならではの動きと、実写取り込みによる背景が、独特な雰囲気を出している。


▲オリジナルムービーによる演出も、ゲームを楽しむための重要なポイントの一つ。

アバラを飛ばせ！楽器も鳴らせ！

ミスター・ボーンズは、敵を攻撃したり動き回ったりという通常のアクションの他にも、さまざまなアクションを行うことができるのだ。その中にはドラムセットの中で演奏したり、大勢のガイ骨の前でギターをかき鳴らしたりと、なぜか楽器に関係するシーンが多い。いったいこれらのシーンがゲーム中でどんな役割を持つことになってくるのか？ とにかく今までのゲームの常識からは考えられないまったく新しい愉快なアクションが楽しめるぞ。




◀ドラムに囲まれての名演奏。誌面では音が聞こえないのが残念。

BUG TOO!!

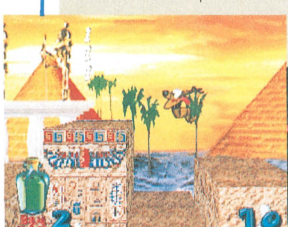
もっともっと ジャンプして ふんづけちゃって ぺっちゃんこ

出身はハリウッド!? 昆虫・BUGが大暴れ!!

SATURN ACT 前回紹介 初登場
前評判 読者 ★★★☆☆ 業者 ★★★☆☆
●セガ ●発売日 '97年1月24日 ●5,800円

エジプトで、宇宙で、3匹のBUGが大活躍!!

エジプト、宇宙、水中、そして怪奇映画の「恐怖の館」をイメージさせるホラーハウスと、3匹のBUGたちはバラエティーに富んだステージで冒険を繰り広げることになる。どのステージも鮮やかなグラフィックで表現されているが、中でもサターン史上初の試みとなる完全回転スクロールアクションは必見モノ。3Dで描かれたゲーム画面が時計回りにグルングルン回転してしまうのだ。


◀美しく描かれたピラミッドを背に、コミカルなキャラが走る。


▶まるでジェットコースターに乗っているような感覚が楽しめる。

昨年12月に発売され、その斬新なゲームシステムが大好評だった『BUG！～ジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ～』が、「～もっともっと～」を合言葉にさらにスケールアップして帰ってきた。今回はプレイヤーキャラを3体のうちから選択可能。基本となるアクションシーンは前作と同じく奥行きを持った横スクロールだが、登場する敵キャラクターのすべてに影がついているため、どのラインに敵がいるのかが一目で把握できるようになっているのがうれしい。また3Dならではのトラップやマップ構成などはますますパワーUP。前作を上回る大迫力の3Dアクションが楽しめるのだ。もちろんバラエティーに富んだゲーム展開は健在。前作以上のムービー、仕掛け、キャラクターのオンパレードだ。

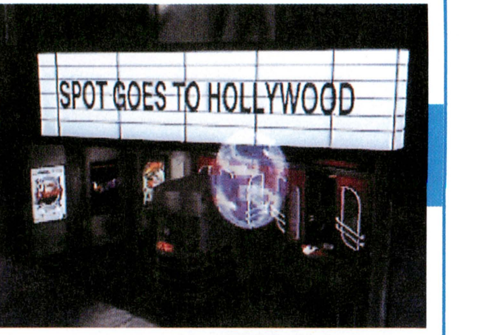

▲数々の仕掛けをくぐり抜け、ジャンプして、踏んづけて敵を倒せ！


▲3匹のBUGの中から、お好みの1匹を選んでプレイ。アメコミ調のグラフィックが、かなりイイ味をだしている。

スポット ゴーズトゥー　ハリウッド

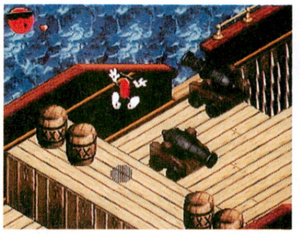
ハリウッドが舞台のコミカルアクション!!

SATURN	ACT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★★☆	業者	★★★☆☆
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント ●発売日 '97年1月予定 ●5,800円			



クォータービューならではの立体感!

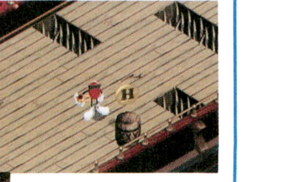
ひょんな事からハリウッド映画の世界に紛れ込んでしまった“7UP”の人気キャラクター、「スポット」君が大活躍。アクションシーンは斜めから見下ろした視点で構成され、さながら映画の撮影現場にいるかのような立体感を表現している。プレイヤーはスポット君を操作。ホットショットで敵を倒しつつ、ステージクリアを目指そう。エリアの途中に隠されたゴールデンスターを全部集めると、シューティング風のスペシャルエリアに行くこともできるぞ。


◀障害物はショットで壊したり、動かしたりもできるのだ。

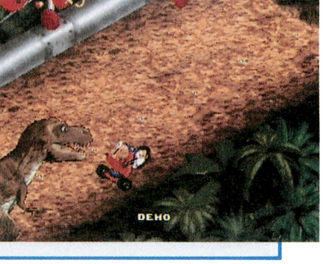
SPOTドットを集めよう!!

スポット君はライフアイテムをゲットする以外に、スポットドットと呼ばれる真っ赤な円を100個集めることで1UPできるのだ。集めたスポットドットは画面左上に表示されるぞ。できるだけ多くのスポットドットを集めよう！


▼隠し部屋を探して、スポットドットを手に入れろ。


▲ヘルスアイテムも、絶対取り逃さないように。

▶恐竜ワールドではこんなシーンも。



スポット君を待ち受ける映画ワールド

冒険の舞台となるエリアはそれぞれジャンルの違った映画シーンとして設定されているのだ。中には、巧妙に隠されたゴールデンスターをすべて集めないと行くことのできないエリアも存在するぞ。

▼危険がいっぱいの海賊ワールドからスタート！




▲アドベンチャーワールドでは禁断の寺院を探検。

▼大西部ワールドで、ならず者を相手に大暴れ。



BLAM! −マシーンヘッド−



ホーバルブレードに乗り込みマシーンヘッドを破壊しろ!!

SATURN	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ★★★☆☆	業者	★★★☆☆
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント ●発売日 '97年1月予定 ●5,800円			

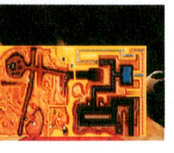
マッピング機能が嬉しいシューティングシーン!

コクピット視点の3Dシューティングなのだが、クリアの条件はかなり厳しく、広大なマップを敵を倒しつつ走り回らなければならない。重宝するのが、ボタン操作1つでいつでも開くことのできるマッピング機能だ。常に自分の位置を確認しつつ、ミッションクリアを目指そう。

▶緻密に描かれた3Dシーンは圧巻。▼4種類のミッションが用意されている。






▶非常に便利なマッピング機能を搭載。

敵を倒してサブウェポンを奪い取れ!!

プレイヤーの操作するホーバルブレードは、エリア内の不気味な敵を倒すことによってサブウェポンを入手可能。7種類の武器はどれも強力。ミッションクリアには、必要不可欠となってくるだろう。

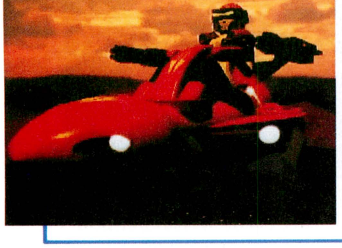

◀襲い来る敵を倒すと…。


◀敵は消え、武器だけが残る。

入手可能な7種のウェポン

ファイヤーガン	ミサイル	ホーミングミサイル
火炎を放出することによって、敵を燃やして倒す。	広範囲の敵に対して、一度にダメージを与える。	狙った敵に対してかなりの確率での命中率を誇る。

プラズマビーム	グレネード	デスラプターボム	イオンストーム
プラズマを放出し、周囲のものを破裂させる爆弾。	小規模な爆発を起こし、命中すれば効果絶大。	高レベルのプラズマ爆発を起こし、敵を破壊する。	最強のウェポン。広範囲の敵を一掃することが可能。



サイバーパンクなムービーに興奮!

3Dシーンと同様に、力の入ったムービーにも注目。特に主人公のキンバリー博士と助手のオービルとの会話には、ミッションをクリアするための重要なヒントが隠されていることもあるぞ。


▲キンバリー博士の研究室から物語は展開する。

首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明

SATURN RCG 前回紹介 初登場
前評判 読者★★★★☆ 業者★★★★★
●イマジニア ●発売日 '97年2月28日 ●5,800円

ドリキンに挑戦しろ!

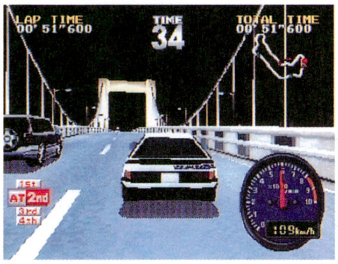
首都高速道路を舞台にした人気のRCGが、サターンに移植される。用意されている車は全部で12種類。それぞれの車はカーチューナー坂東正明の手によってチューニングを施してもらったり、パーツを購入して、パワーアップさせることも可能だ。ゲームモードは、シナリオ、VS COM、プラクティスの3種類が用意されている。シナリオモードでは、登場する6人のライバルを全員を倒すと、土屋圭市が登場。あのドリキンに挑戦することができるのだ。ドリフトテクニックを駆使した伝説のプロレーサーの華麗な走りに、思わず見とれてしまうかも!?



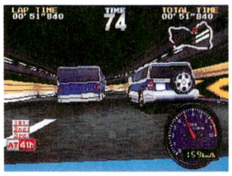
▲コースは3種類。見覚えのある背景も登場するぞ。



▲オートを選択すれば、坂東氏がセッティングしてくれる。



▲首都高が舞台なので、一般車両も登場する。結構ジャマだったりするのだ。



◀ドライバー視点と客観視点の2つを切り替えることも可能だ。

神凰拳

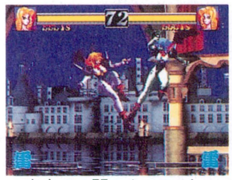
SATURN FTG 前回紹介 初登場
前評判 読者★★★★☆ 業者★★★☆☆
●ザウルス ●発売日 '97年3月予定 ●価格未定

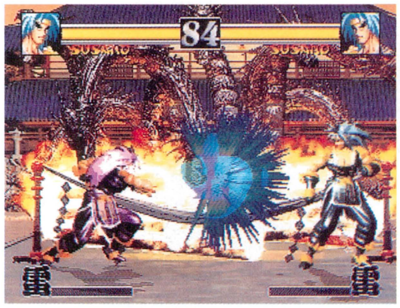
神々が闘う対戦格闘登場!

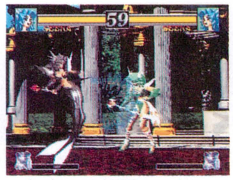
アーケードゲームとして発表されたFTGが、サターンに移植される。登場するキャラクターはすべて、破壊神などの神様。そのキャラクターの動きは、3DCGで作成しゲームに取り込んでいる。もちろん移植にあたって、オートガードモードやコンボ数表示など、数多くのオリジナル要素を追加。ボスキャラクターも最初から使用可能だ。アーケード版で不評だった技やダメージへの調整もほどこされているぞ。



▲ベンテンは福の神。シーナは人魚姫。人魚姫って神様?


▲空中での闘いもこのゲームの特徴となっている。




▲従来の2D格闘にはなかった立体感を表現している。

◀天変地異技や超神拳技といった一発逆転も可能な必殺技を使って相手を倒せ!

御意見無用 ~Anarchy in the NIPPON~(仮題)

伝説の鉄人が開発した新3D対戦格闘ゲーム登場!

SATURN FTG 前回紹介 初登場
前評判 読者★★★☆☆ 業者★★★★☆
●メディアミューズ ●発売日 '97年4月下旬予定 ●5,800円(予価)

現代の東京を舞台に、自由奔放に生き、闘いに明け暮れる若者たちを主人公としたFTG。『バーチャファイター』シリーズの有名プレイヤー、新宿ジャッキー・ブンブン丸・柏ジェフリー・池袋サラの4人が、企画・開発・監修を担当している。キャラクターデザインは、人気漫画「カメレオン」の加瀬あつし氏が手がけているぞ。




▲凄腕のゲーマーたちが作ったゲームは、どんなものなのだろうか。
◀キャラクターだけではなく、システムにも注目してみよう。


●傷心のヤンキー女 SHIHO
辺り構わず、そこら中の人々に絡みはじめるHIROSHIの彼女。


●悩めるサラリーマン SHIGEO
勤続30年の万年課長補佐。家庭に数多くの悩みを抱えている。


●悩殺教師 KEI
人には知られたくない「もうひとつの夜の顔」を持つ数学教師。


●硬派のヤンキー男 HIROSHI
SHIHOの彼氏。ふとしたきっかけで、2人の間に亀裂が生じる。

発表記者会見に鉄人そろい踏み!

先日行われた発表記者会見には、企画・開発・監修に関わった4人の鉄人が揃って登場し、このゲームにかけるそれぞれの想いを語っていた。彼らが理想とする対戦格闘ゲームを追及した作品になるのは間違いないぞ。



新作発売予定表

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
12月21日(土)	FIGHTERS MEGAMiX	FTG	¥5,800	セガ	
12月27日(金)	グリッド ランナー	ACT	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	■出世麻雀 大接待	TBL	¥5,800	キングレコード	
	だいな♡あいらん 〈予告編〉	ETC	¥2,300	ゲーム アーツ	
	水滸伝・天命の誓い	SLG	¥5,800	光栄	
	実戦パチスロ必勝法!4	ETC	¥5,800	サミー工業	
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	STG	¥6,800	セガ	G
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	ETC	¥4,800	セガ	6
	テラ ファンタスティカ	S・RPG	¥5,800	セガ	
	■クレイジーイワン	STG	¥5,800	ソフトバンク	
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	ETC	¥6,800	ハドソン	
	タクラマカン ～敦煌傳奇とんこうでんき～	AVG+PZL	¥6,800	パトラ	
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	AVG	¥6,800	バンダイ	
	3Dベースボール ―ザ・メジャー―	SPT	¥5,800	BMGビクター	
	TETRIS S	PZL	¥4,800	BPS	
	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	SPT	¥6,500	ヒューマン	
12月31日(火)	★電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET パック	FTG	¥15,800	セガ	T
	★電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET メディアカードパック	FTG	¥2,800	セガ	T
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	FTG	¥5,800	SNK	R
	■限定KOFダブルパック	FTG	¥9,800	SNK	R
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(お買い得セット)	FTG	¥7,800	SNK	R
1月10日(金)	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン エンターテイメント	6
	ロードランナー エクストラ	PZL	¥4,800	パトラ	
	LEGEND OF K－1	ETC	¥4,980	ポニーキャニオン	
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	SPT	¥5,800	吉本興業	
1月14日(火)	天外魔境 第四の黙示録	RPG	¥6,800	ハドソン	
1月17日(金)	■天地無用! 登校無用 アニラジコレクション	AVG	¥8,800	エクシングエンタテイメント	
	タイムギャル&忍者ハヤテ	ACT	¥5,800	エクゼコ	
	ロックマン8 メタル ヒーローズ	ACT	¥5,800	カプコン	
	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	¥5,800	タイムワーナー インタラクティブ	
	ブラストウインド	STG	¥5,800	テクノソフト	
	■2TAX GOLD	ETC	¥5,000	ヒューマン	
1月20日(月)	■NHL パワープレイ'96	SPT	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
1月24日(金)	EVE burst error	AVG	¥7,800	シーズウェア/イマジニア	
	ダイナマイト刑事(デカ)	ACT	¥5,800	セガ	
	デイトナUSA～CIRCUIT EDITION	RCG	¥5,800	セガ	
	ROOMMATE ～井上涼子～	SLG	¥5,800	データム・ポリスター	
	■はいぱぁセキュリティーズS	SLG	¥6,800	パック・イン・ビデオ	
	トゥームレイダース	ACT+AVG	¥5,800	ビクター/ビクター ソフト	
1月31日(金)	■Fighting Illusion K－1GRAND PRIX・翔	ACT	¥5,800	エクシングエンタテイメント	
	三國志 リターンズ	SLG	¥6,800	光栄	
	■ダイハード・トリロジー	ACT	¥5,800	セガ	M・G
	■BUG TOO!	ACT	¥5,800	セガ	
1月下旬	プラドルDISCデータ編レースクイーンG	ETC	¥3,800	Sada Soft	
	エリア51	STG	¥5,800	ソフトバンク	G
	シミュレーションズー	SLG	¥5,800	ソフトバンク	M
1月予定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	ハイパー 3D ピンボール	TBL	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	■ウルフファング ～空牙2001～	STG	¥5,800	エクシングエンタテイメント	
	★DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	ETC	¥2,800	セガ	
	GO!GO!GOAL(仮)	SPT	価格未定	テクモ	6
	actua Golf	SPT	¥5,800	ナグザット	
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	STG	¥6,800(予)	バンダイビジュアル	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
	CRITICOMTM ザ・クリティカルコンバット	FTG	¥5,800	ビック東海	
2月14日(金)	■天城紫苑	AVG	¥6,800(予)	CLIP HOUSE	
	■クレオパトラフォーチュン	PZL	¥5,800	タイトー	
	エレベーターアクション リターンズ	ACT	価格未定	ピング	
2月21日(金)	きゅー爆っく	ACT	¥5,800	アクティビジョン・ジャパン	
2月28日(金)	★新・海底軍艦 ～鋼鉄の孤独～	SLG	価格未定	アスキー	
	■ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	¥6,800	T&Eソフト	
	優駿 ～クラシックロード～	SLG	¥5,800	ビクター/ビクター ソフト	
2月上旬	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	¥5,800	ポニーキャニオン/テレビ東京	
2月下旬	超FLAPPY	PZL	¥5,800	デービーソフト	
2月予定	■アイアンブラッド	FTG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	NBA JAM エクストリーム	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	スペースジャム	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	WWF in Your House	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	逆鱗弾	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	ブラック ドーン	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	蒼穹紅蓮隊	STG	¥5,800	EVA	
	だいな♡あいらん	AVG	価格未定	ゲーム アーツ	
	★実戦パチスロ必勝法!TWIN	ETC	¥5,800	サミー工業	
	3D ウルトラピンボール	ETC	¥5,800	シエラ・パイオニア	
	■ファンタステップ	AVG	価格未定	ジャレコ	M
	パネルティアストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	価格未定	翔泳社	
	コマンド アンド コンカー	SLG	¥6,800	セガ	
	■SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	価格未定	セガ	
	■SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー/アップンダウン・ヘッドオン	ETC	価格未定	セガ	
	■mr. BONES	ACT	¥5,800	セガ	
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	価格未定	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	価格未定	ティー・イー・エヌ研究所	
	■アドヴァンストV.G.	FTG	価格未定	TGL	
	■続ぐっすんおよよ	PZL	¥5,800(予)	バンプレスト	
	■DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	¥3,800	ビデオシステム	
	重装機兵レイノス2	ACT+STG	価格未定	メサイヤ	
	キューブバトラー	ETC	¥5,800(予)	やのまんゲームズ	
3月7日(金)	WORMS(ワームズ)	SLG	¥5,800	アイマックス	
	■ヘンリーエクスプローラーズ	STG	¥5,800(予)	コナミ	G
	オペリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	AVG	¥6,800	BMGビクター	
3月28日(金)	スチームハーツ	STG	価格未定	TGL	
	ファーランドストーリー2(仮)	SLG	価格未定	TGL	
3月下旬	★ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	ETC	¥6,800(予)	データイースト	
	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	SPT	価格未定	NET YOU(ネッチュー)	
	★機動戦士Zガンダム 前編(仮)	STG+ACT	¥6,800(予)	バンダイ	
3月予定	太平洋の嵐2	SLG	価格未定	イマジニア	
	★爆れつハンターR	RPG	¥5,800	キングレコード	
	フィッシング甲子園II	SPT	¥6,800	キングレコード	
	クォヴァディス 2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG+RPG	¥6,800(予)	グラムス	
	★ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	価格未定	コナミ	
	神凰拳	FTG	価格未定	ザウルス	
	わくわく7	FTG	価格未定	サンソフト	
	■忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	価格未定	ジャレコ	
	WARA2WARS 激闘!大軍団バトル	SLG	価格未定	翔泳社	
	■スカルファング ～空牙外伝～	STG	¥5,800(予)	データイースト	
	■GRANDREAD	SLG	価格未定	バンプレスト	

※ゲームタイトルの前に★がついているものは、今号からラインナップに加わったものです。
■がついているものは前号の発売予定に変更があったものです。

対応機器

- ●M…マウス
- ●G…バーチャガン
- ●6…マルチプレイヤー6
- ●T…ツインスティック
- ●R…拡張RAM

表内の略語

- ●ACT………アクション
- ●A・RPG…アクション ロールプレイング
- ●AVG……アドベンチャー
- ●FTG………格闘
- ●PZL……パズル
- ●RCG……レース
- ●RPG……ロールプレイング
- ●SLG……シミュレーション
- ●SPT……スポーツ
- ●S・RPG……シミュレーション・ロールプレイング
- ●STG………シューティング
- ●ETC………その他

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
	マジカルホッパーズ	ACT	¥6,800(予)	バンダイ	
	HERC'S ADVENTURES	RPG	¥5,800	BPS	
	■DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	¥3,800	ビデオシステム	
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG+RCG	¥5,800(予)	メディアクエスト	
4月下旬	麻雀青天井	TBL	¥5,800(予)	毎日コミュニケーションズ	
	★御意見無用 −Anarchy in the NIPPON−(仮)	FTG	¥5,800	メディアミューズ	
4月予定	■雀帝 Battle Cos−Player	ETC	¥6,800	ダイキ	
5月9日(金)	フリートーク・スタジオ マリの気ままなおしゃべり	AVG	¥5,800	メディアエンターテイメント	
春予定	ファンタムズ	AVG	価格未定	アウトリガー工房	
	エルフを狩るモノたち(仮)	AVG	価格未定	アルトロン	
	メックウォリア2	STG	価格未定	アクティビジョン・ジャパン	
	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮)	???	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ドラゴンハート	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ナイスショット	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	マジック:ザ・ギャザリング	???	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	AVG	価格未定	アスク講談社	
	デザエモン(仮)	ETC	価格未定	アテナ	
	■ジーベクター	STG	価格未定	伊藤忠商事	
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	価格未定	SNK	
	メタルスラッグ	ACT+STG	価格未定	SNK	
	スレイヤーズ(仮)	S・RPG	価格未定	角川書店	
	魔法学園ルナ!	RPG	価格未定	角川書店/ESP	
	■スーパーパンコレクション	PZL	¥5,800	カプコン	
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	¥7,800	キングレコード	
	GRANDIA	RPG	価格未定	ゲーム アーツ	
	真髄・碁仙人(仮)	TBL	¥8,900(予)	J・ウイング	
	ぷるるん!シェイプUPガールズ	PZL	価格未定	J・ウイング	
	ゲーム天国	STG	価格未定	ジャレコ	
	卒業クロスワールド	AVG	¥5,800	小学館プロダクション	
	フェイクダウン(仮)	ACT+AVG	価格未定	スパイラルネット	
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	AVG	価格未定	セガ	
	★GAME-WARE Vol.4	ETC	価格未定	ゼネラル・エンタテイメント	
	★ヴォイス ステーション Part.1	ETC	価格未定	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	DOOM	ACT+STG	¥5,800(予)	ソフトバンク	
	■エーベルージュ	SLG	価格未定	タカラ	
	D-XHIRD	FTG	¥5,800(予)	タカラ	
	ドラゴンマスターシルク	RPG	¥6,800	データム・ポリスター	
	★デジタルアンジュ 〜電脳天使SS〜	AVG	価格未定	徳間書店インターメディア	
	天地無用! 連鎖必要	PZL	価格未定	パイオニアLDC	
	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	STG	¥4,800(予)	バンダイ	
	英雄志願〜Gal Act Heroism〜	RPG	¥6,800(予)	マイクロキャビン	
	CROC!(仮)	ACT+AVG	価格未定	メディアクエスト	
	ゼロヨンチャンプ DooZy J Type-R	RCG+SLG	価格未定	メディアリング	
	REAL SOUND(仮)	ETC	¥6,800(予)	ワープ	
	■紫炎龍	STG	価格未定	童	
7月予定	GUILTY GEAR	FTG	¥5,800	アークシステムワークス	
夏予定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	FTG	価格未定	カプコン	
	■RIVEN The Sequelto MYST	AVG	価格未定	サンソフト	
	幻の魚 The Phantom Fish	SLG	価格未定	ソフトオフィス	
	タンク(仮)	ACT	価格未定	BMGビクター	
	レイヤーセクションII(仮)	STG	価格未定	メディアクエスト	
9月予定	ファンズ・フォルム(仮)	AVG	価格未定	日本エムエムアイテクノロジー	
97年予定	Jリーグ エキサイトステージ V1	SPT	価格未定	エポック社	6
	エンジェル グラフィティ(仮)	SLG	価格未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	
	モトクロス(仮)	RCG	価格未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
	ガーディアンフォース	STG	価格未定	サクセス	
	コットン2	STG	価格未定	サクセス	
	フォトジェニック	SLG	価格未定	サンソフト	
	RENSA −恋鎖−	SLG	¥5,800(予)	シグナルライト	
	BAROQUE	RPG	価格未定	スティング	
	■My dream 〜On Airが待てなくて〜	SLG	価格未定	日本クリエイト	
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTEL	A・RPG	価格未定	パイオニアLDC	
発売日未定	パチンコ倶楽部	ETC	価格未定	I.S.C.	
	囲碁	TBL	¥6,800	アスキー	
	ダービースタリオン(仮)	SLG	価格未定	アスキー	
	ウェルカムハウス	AVG	価格未定	イマジニア	
	ぱにっくちゃん	AVG	価格未定	イマジニア	
	プロピンボール	TBL	価格未定	イマジニア	
	■BLAM! マシーンヘッド	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	
	センチメンタル・グラフティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル	
	卒業S	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル	
	同級生2	AVG+RPG	価格未定	NECインターチャネル	
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル	
	下級生	AVG	価格未定	エルフ	
	ドラゴンナイト	RPG	価格未定	エルフ	
	テーマパーク2(仮)	SLG	¥5,800	EAV	
	★大戦略(仮)	SLG	価格未定	OZクラブ	
	神罰 人生の意味	ETC	価格未定	ガイナックス	
	サイバーボッツ	FTG	価格未定	カプコン	
	マーヴル・スーパーヒーローズ	FTG	価格未定	カプコン	
	ロックマンX4	ACT	価格未定	カプコン	
	ルナ エターナルブルー	RPG	価格未定	ゲーム アーツ	
	ときめきミュージックCD2(仮)	ETC	価格未定	コナミ	
	現代大戦略Strikes(仮)	SLG	価格未定	システムソフト	
	HOUSING	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	HOUSING CATALOG	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	★スカイターゲット	STG	価格未定	セガ	
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	FTG	価格未定	セガ	
	バーチャファイター3	FTG	価格未定	セガ	
	ハート オブ ダークネス	ACT	価格未定	セガ	
	★マンクスTT	RCG	価格未定	セガ	
	ラストブロンクス/東京番外地	FTG	価格未定	セガ	
	東京SHADOW	AVG	価格未定	タイトー	
	怪盗セイント・テール	AVG	¥6,800(予)	トミー	
	シルエットミラージュ	ACT	価格未定	トレジャー	
	東京立身出世伝(仮)	SLG	¥5,800	ナグザット	
	もってけたまごSPECIAL	ACT	価格未定	ナグザット	
	レクイエム(仮)	RPG	価格未定	日本アートメディア	
	テラクレスタ3D	STG	¥5,800	日本物産	
	カオスシード	S・RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー	
	汽船海賊	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー	
	大江戸ルネッサンス	SLG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル〜	SLG+AVG	価格未定	ハドソン	
	エアーコマンダー	SLG	¥5,800(予)	バンプレスト	
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	価格未定	バンプレスト	
	スワッグマン	ACT	価格未定	ビクター/ビクター ソフト	
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	価格未定	ビクター/ビクター ソフト	
	MARICA 〜真実の世界〜	RPG	¥5,800(予)	ビクター/ビクター ソフト	
	バブルシンフォニー	ACT	価格未定	ビング	
	ボディーバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体	ACT	¥5,800	メディアクエスト	
	ANEARTH FANTASY STORIES	RPG	価格未定	メディアワークス	
	RAYMAN2	ACT	価格未定	ユービーアイソフト	
	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース	
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース	
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース	

電撃SEGA EX 3月号は1月21日㈫発売！

次号の内容は

話題の大型RPG『天外魔境 第四の黙示録』を付録で大攻略。特集・超美少女主義では注目の美少女ゲームの数々を特選紹介。さらに『ファイターズメガミックス』、『エネミー・ゼロ』など攻略記事も読みごたえあり！

乞うご期待！

電撃SEGA EX 2月号
1997年2月1日発行　定価540円（税込）
※SEGA及びSEGA SATURNはセガエンタープライゼスの商標です

■発行人／染谷恵司
■編集長／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
（編集部）03-5281-5226　（広告部）03-5281-5205
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
（営業部）03-5280-7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06381-02

ライター募集

「電撃SEGA EX」ではゲームライターを募集しています。応募される方は履歴書とゲームの紹介文（800字程度）を「ライター募集係」まで送って下さい。
なお、応募資格は
①自宅から御茶ノ水まで1時間程度
②18歳以上の方（高校生不可）
とさせていただきます。
また、応募原稿は返却いたしません。面接する方のみ2カ月以内にご連絡させていただきます。

応募、お手紙のあて先は

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

電撃SEGA EX編集部
「○○○」係

STAFF

■編集長　長谷川真
■副編集長　甲田秀昭、横澤隆
■デスク　中村敏彦
■編集　飯岡富士男、今井利信、山下博人、関根望
■編集協力　佐伯憲司(MULTIPLIES)、吉岡悟、橋本理恵子、日比野清隆、Kライターズクラブ、Brain Busters（高岡昌己、丸山喜大）、超音速、竹内規博、藤井幹順、岡田幸生、ホーネット
■編集補助　柴田亜希子、金巻朋子、篠崎明彦
■ライター　小峯徳司、中村泰宏、豊島秀介、佐々木麻里菜、安部理一郎、長谷川雅宏、佐藤裕志、森一将、竹内拓也、清水拓、須々木了三、佐々木留香、河原弘、山田英治、千木良章、高橋章輔、柿内直樹
■デザイン　グァバ盛岡、羽沢組、シンプリィ、マイクロフィッシュ、12to12、杉田デザイン・オフィス、渡辺宏一、斉藤和代、小松崎祐子、渡辺美幸、市川正美、大平由美子
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、日野道生、真下裕、外崎久雄

日々是平穏　編集後記

わずか半年間に、創刊したり、編集長が替わったり、スタッフにガキができたりといろいろありましたな。まあ、来年もゲーム業界激動化の波をすいすい泳いでいきたいもんです。溺れたりして(笑)。は

創刊以来、全力で走ってきましたが、スピードの出し過ぎで別の編集部にまで突き抜け、異動となりました。本誌を応援してくれたすべての読者、そして写植屋さん、印刷所さんに心より感謝！（Y沢）

はぁ…………………………………………………………………………………………………疲れています………………………………………………………………そっとしといて下さい。　E岡

メディアワークス内に、サッカー（フットサル）チームが誕生。なんとか人数が集まり練習（というか試合）を行う。サッカーはいい勝負であったが、翌日からの筋肉痛地獄には勝てなかった。　（山）

世間はクリスマスだ正月だとにぎやかですが、私たちにとっては1年中で最も苦しい季節です。仕事がパンクする者、椅子で寝る者、やけ酒を呑む者などが出現して大変。ん、なんか楽しそうかも!?　Ⓚ

話題の格闘ゲーム『メガミックス』徹底攻略パート1はいかがでしたか？　22キャラの基本戦法＆おすすめ固有技が対戦に役立てばこちらも特集を組んだかいがあるってもんで。しかし多いよな……。中

人肌恋しい季節ですな。みなさま如何お過ごしでしょうか？　ボクは編集部でロンリーウインターを満喫しています。んじゃ、呑みにでも行きますか、日本酒。歌でも歌いますか、尾崎。そして溜息。㋑

今年のスーパークロスはリック・ジョンソンは来るは、花火はあがるはで大盛りあがり。コース紹介の時、バイクに乗って現れたリックの雄姿に思わず泣けたのはオレだけじゃないハズだ。　せ



がとうを君に……。
加藤美夏
新井聖美
育成シュミレーション
卒業S
Graduation
近日発売予定
©1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM


AM2 AM R&D DEPT.#2
SEGASATURN
12・21最強決戦
あの『VF2』と『FV』の夢の対決が実現。
さらに『VF3』の技も加わり、
いま、地上最強の格闘カーニバルが始まる。
FIGHTERS MEGAMiX™
あの『バーチャファイター2』のキャラクターと
『ファイティングバイパーズ』のキャラクター、
さらにAM2研ならではの隠しキャラクター10人で対戦できる!
そんな夢にまでみた格闘アクションゲームが、ついに誕生した。
その名も『ファイターズメガミックス』。
サバイバルモードやチームバトルなど、新たな対戦モードも刺激的だ。
いま、疾風怒涛の闘いが始まる。
5,800円
Xmas Nights キャンペーン
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.1996
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12
お客様相談センター 0120−012235 受付時間 月〜金10:00〜17:00(除く祝祭日)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)